HALF LIFE CZY ZAGROZI POZYCJI QUAKE 2 !?

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

czerwiec 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

6/98

FIFA WORLD CUP '98

Nowy Hit EA Sports Już Jest !

INNE RECENZJE

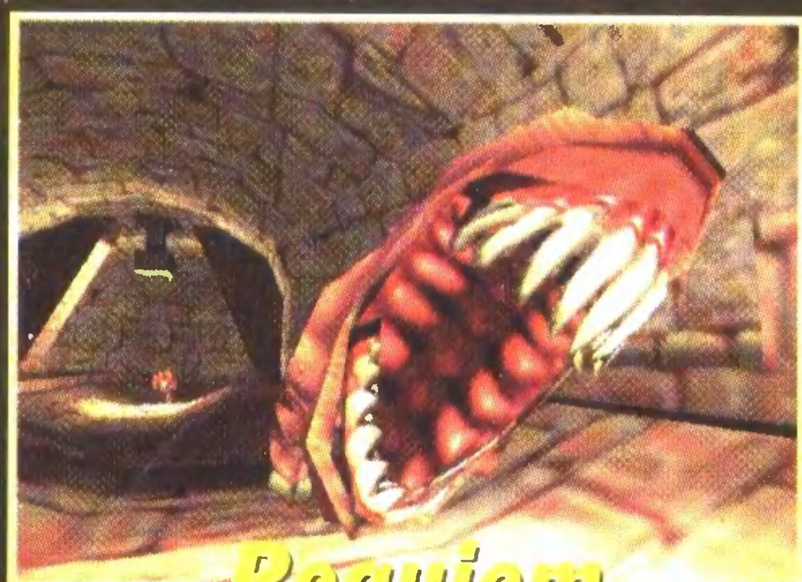
Jane's F-15
M1 Tank Platoon 2
Formula 1 '97
Need For Speed 3

ULTIMA IX

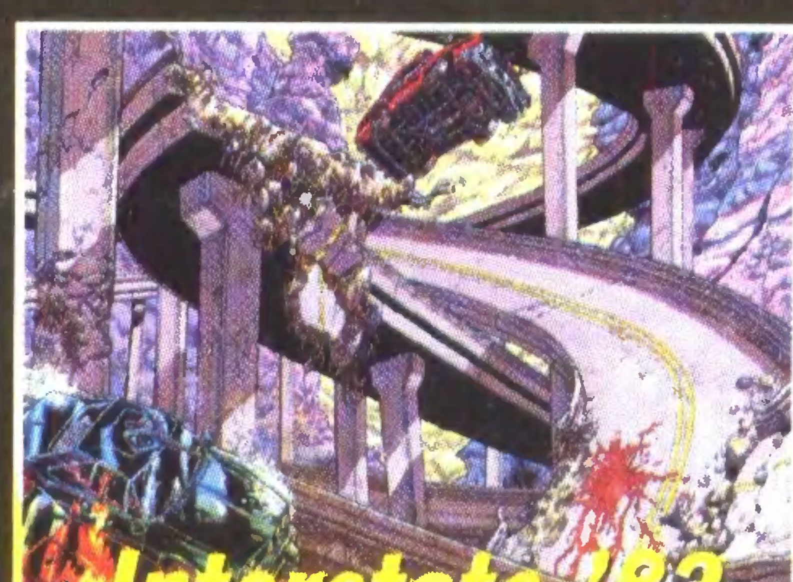
Czyżby Ostatnia Część Wielkiej Serii?

Praca w Toku


Force Commander


Requiem


Fighter Squadron


Interstate '82

Oferta specjalna

promocja ogólnopolska w czerwcu '98











+



~~125 zł~~

= 99 zł

Więcej informacji uzyskasz pod numerem telefonu 022 8156844

Biała Podlaska: CHIP, ul. Warszawska 106a; **Białystok:** AZ COMPUTERS, ul. Legionowa 9/1 lok 127; **Bielsko Biała:** DIGITEL, ul. Cyniarska 34; **Bydgoszcz:** FHU ARTOM BIS, ul. Śniadeckich 25; OPTIMUS S.A., ul. Objazdowa 1; VOBIS, ul. Gdańska 69; **Bytom:** BESTCOM, ul. Kolejowa 6; JOY COMPUTER, ul. Arki Boszka 3; VOBIS, ul. Strzelców Bytomskich 27a; **Chorzów:** VOBIS, ul. Wolności 28; **Częstochowa:** PW GOLD FAJERWERK, Al. NMP 12d; VOBIS, ul. Ogrodowa 3; **Gdańsk:** AR-MEDIA, ul. Olsztynska 3; AMICOMM, Dworzec Gl. PKP paw. 333, ul. Kartuska 245; OPTIMUS S.A., ul. Pomorska 96; VOBIS, ul. Dmowskiego 10; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Starowiejska 40c, ul. Gniewska 21 box 53; VOBIS, Skwer Kościuszki 17/19; **Katowice:** FH GEPARD, ul. P. Skargi 6; FH BASTA, ul. Drozdów 13b; MICROMAN, ul. Rozdzieńskiego 188b, Pl. Rostka 3; UNIBIT, ul. Rolna 43; EMPIK MEGASTORE, ul. P. Skargi 6; VOBIS, ul. Jesionowa 9a; **Kłodzko:** GEOS COMPUTER II S.C., ul. Grunwaldzka 2; **Kraków:** JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; MULTIOFFICE, ul. Żółkiewskiego 17; FH GIGA, ul. Wiślisko 10; VOBIS, ul. Krakowska 19; **Lublin:** EMPIK, ul. Krakowskie Przedmieście 59; **Legnica:** ADAXLAND ALEX, ul. Wrocławska 183; **Łódź:** JOY COMPUTER, ul. Narutowicza 26; CPU II, ul. Gdańska 54; MPM Computer, ul. Czeresniowa 10; ACTION, ul. Piotrkowska 40; VOBIS, ul. Piotrkowska 207; **Mysłowice:** PROCESOR, ul. Mikołowska 40; OPTIMUS S.A., ul. Mikołowska 31; **Nowa Ruda:** GEOS COMPUTER II S.C., ul. Niepodległości 6-8; **Nowa Ruda 4:** GEOS COMPUTER II S.C., Oś. Trzydziestolecia paw. handl. 5; **Nowy Sacz:** JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; **Poznań:** ON - LINE, ul. 3-go Maja 47, ul. Garbary 51; TEWIMEX, ul. Dworkowa 14; VOBIS, ul. Dąbrowskiego 74, ul. Św. Marcin 33; **Radom:** PHU HST ELECTRONICS, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów:** ARES COMPUTER, CH EUROPA II IIIp st. 313 ul. Piłsudskiego 36; **Słupsk:** VOBIS, ul. Szczecińska 68; **Sosnowiec:** VOBIS, ul. Piłsudskiego 50; **Szczecin:** PH ARCOM, Al. Wyzwolenia 44; STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; VOBIS, ul. Ks. P. Ściegiennego 62, ul. Rydla 50; **Świnoujscie:** VOBIS, ul. Wojska Polskiego 1; **Warszawa:** DATALAND, ul. Lesznowolska 6; EMPIK, ul. Nowy Świat 15/17, ul. Marszałkowska 116/122; OSKAR, ul. Igańska 26; JOY COMPUTER, ul. Burakowska 5/7; CMR DIGITAI, Al. Jerozolimskie 2; VOBIS, ul. Twarda 64, ul. Targowa 33a **Wrocław:** AGE COMPUTER, ul. Jedności Narodowej 43/45a; WALDI, ul. Klaczki 4/1, OPTIMUS S.A., ul. Mydlana 1; EXE, DH KAMELEON, ul. Szewska 6/7 IIIp; VOBIS, ul. W. Wyspiańskiego 14, ul. Piłsudskiego 28/30; **Zamość:** DERCOM, ul Wyszyńskiego 50b; **Zielona Góra:** Vadim, ul. Kupiecka 28;



Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42,
04-744 Warszawa-Międzylesie,
tel. 815-68-44, fax 815-68-43.
http: //www.interact.nom.pl

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon





"Dla fanów "Tomb Raider" oraz fantasy pozycja obowiązkowa. Wyrwanie kilku tygodni z życiorysu zapewnione!"
GRY KOMPUTEROWE **92%**

"Ta gra będzie jedną z najlepszych. Jak dobra książka, którą raz przeczytawszy, nie możesz odłożyć"
92% ULTIMATE PC



55 różnych potworów, od smoków i orków do mumii i zombi.



Pełne środowisko 3D z unikalnym systemem prowadzenia kamer.



16 rozbudowanych, pełnych niebezpieczeństw i pułapek poziomów.

ASYLUM STUDIOS

MIRAGE

www.mirage.com.pl

EIDOS INTERACTIVE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: ZADZWOŃ 022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH

http://www.comat.com.pl e-mail: comat@comat.com.pl

Uwaga! Sprzedajemy wyłącznie nowe, legalne oprogramowanie. Firma działa na rynku od 1991 roku

GAME BOY

Game Boy+bat.(kol.obudowa) . 199,-*(229,-)
Game Boy Pocket+bat.(k.obd.) 229,-*(259,-)
Handy Boy (lupa,głośniki,joy.szelki) . 139,-
Kabel Link . 45,-
Lupa z podświetlaczem . 45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket . 35,-
Zasilacz Game Boy . 29,-
Zasilacz Game Boy Pocket . 29,-

PROMOCJA !
GAME BOY ~~229,-~~ GAME BOY POCKET ~~259,-~~
199,- 229,-*
* przy jednoczesnym zakupie dowolnej gry

Asterix . 119,-
Blades of Steel . 131,-
Blaster Master . 85,-
Bust A Move 2 . 131,-
Castlevania II . 129,-
Choplifter 3 . 105,-
Donkey Kong Land . 109,-
Donkey Kong Land 2 . 119,-
Donkey Kong Land 3 . 119,-
Dzwonnik z Notre Dame . 149,-
Fifa'98 . 155,-

FIFA'98 ROAD TO WORLD CUP to oczywiście najnowsza edycja najpopularniejszej piłki nożnej firmy EA Sports (155,-)
TUROK BATTLE OF DINOSAURUS Game boy'owa, bardzo udana wersja tej znakomitej strzelaniny (131,-)
WARIO LAND 2 Superhit! Najnowsza część przygód Wario już może rozgrywać się na ekranie Twojego Game Boy'a. (129,-)

Hercules . 155,-
Iron Man X-O . 119,-
James Bond 007 . 129,-
Jungle Strike . 105,-
Kirby's Dreamland . 85,-
Kirby's Dreamland 2 . 129,-
Lawnmoverman . 105,-
Loopz . 109,-
Metroid 2 . 109,-
Micro Machines . 105,-
Pocachontas . 149,-
Pocket Bomberman . 99,-
Road Rash . 105,-
Smurfs 2 . 149,-
Smurfs 3 . 149,-
Spy vs Spy . 129,-
Street Fighter 2 . 109,-
Super Game Boy Soccer . 109,-
Super James Pond . 109,-
Super Mario Land . 85,-
Super Mario Land 2 . 109,-
Tennis . 85,-
Turok . 131,-
Wario Land - Super Mario Land 3 . 109,-
Wario Land 2 . 129,-
Wave Race . 85,-

JAGUAR
wyprzedaż: gry od 99,-

SEGA SATURN

Sega Saturn . 749,-
Karta pamięci oryginalna . 179,-
Kierownica +pedały+dźwignia biegów 369,-
Joypad . 79,-
Pistolet oryginalny . 159,-

Battle Monster . 219,-
Chaos Control . 219,-
Croc . 239,-
Duke Nukem 3D . 239,-
Fifa'98 . 239,-
Fighting Vipers . 189,-
Golden Axe the Duel . 219,-
Mass Destruction . 229,-
Mighty Hits (działa z pistoletem) . 199,-
NBA Live'98 . 239,-
Sega Rally . 189,-
Sega World Wide Soccer'98 . 239,-
Sonic R . 239,-

NISKA CENA
Break Point . 99,-

DUKE NUKEM 3D Najlepsza strzelanina FPP jaka dotychczas ukazała się na konsole. Wielki przebój z komputerów PC teraz na Saturna. (239,-)
NBA LIVE 98 Najnowsza edycja najpopularniejszej i najlepszej koszykówki. Znacznie polepszona grafika, nowi zawodnicy, nowe sekwencje ruchów. Oczywiście nazwiska, drużyny i składy rzeczywiste. (239,-)

NINTENDO 64

Nintendo 64 . ~~799,-~~ 689,-
Joystick oryginalny . 129,-
Joystick Super Pad . 99,-
Karta pamięci nieorg. . 69,-
Karta pamięci oryg. . 85,-
Karta pamięci x4 . 129,-
Kierownica+pedały+dźwignia biegów 369,-
Modulator (kabel RF) . 119,-
Przedłużacz do joysticka . 45,-
Rumble Pak (oryginalny) . 85,-

Konsola Nintendo 64 (689,-)

Aerofighters Assault . 299,-
Blast Corps . ~~249,-~~ 229,-
Bomberman 64 . ~~249,-~~ 229,-
Chameleon Twist . 279,-
Cruis'n USA . 209,-
Destiny Fighters . ~~329,-~~ 289,-
Diddy Kong Racing . ~~269,-~~ 249,-
Duke Nukem 3D . 329,-
Extreme G . 329,-
Fifa'98 (wersja angielska) . 329,-
Golden Eye-007 . 329,-
Hexen . ~~329,-~~ 289,-
International Superstar Soccer 64 . 329,-
Killer Instynkt Gold . ~~299,-~~ 279,-
Lamborghini 64 . 329,-
Lylat Wars + Rumble Pak . ~~309,-~~ 289,-
Mace the Dark Age . 359,-
Mario 64 . ~~219,-~~ 199,-
Mario Kart 64 . ~~249,-~~ 229,-
Mischief Makers . ~~269,-~~ 249,-
Mistical Ninja . zadzwoń !
Mortal Kombat Mythologies . 329,-
Nagano - Winter Olympic . 359,-
NBA Pro 98 . 329,-
Quake 64 . 299,-
Pilot Wings 64 . ~~249,-~~ 229,-
San Francisco Rush . 329,-
Shadows of the Empire . ~~309,-~~ 289,-
Snowboard Kids . 209,-
Tetrisphere . 209,-
Top Gear Rally . 329,-
Turok - Dinosaur Hunter (wer. ang.) . 359,-
War Gods . 349,-
Wave Race 64 . ~~219,-~~ 199,-
Wayne Gretzky 3D Hockey . ~~329,-~~ 289,-
Yoshi Story . 249,-

YOSHI STORY Znowu hit, na który wszyscy czekali. Przygody smoczka Yoshie'go przeniesione na Nintendo 64. Platformówka w bajkowej scenerii, sympatyczne postacie, wiele dróg dojścia do celu. (249,-)
QUAKE Najsłynniejsza strzelanina FPP teraz na Nintendo 64 ! Ta wersja zawiera oprócz oryginalnych poziomów z PC także nowe, specjalnie zaprojektowane wyłącznie na Nintendo. Możliwość gry w 2 osoby! (299,-)

PlayStation

PlayStation(gwar.SONY) 699,-
Joystick Dominator . 169,-
Kabel RF Uniwersalny . 89,-
Karta pamięci . 69,-
Karta Pamięci(oryg.) . 109,-
Karta Pamięci x24 . 199,-
Kierownica + pedały . 309,-
Kierownica+pedały+dźwignia biegów 369,-
Kontroler Analog-Cyfr.Barracuda . 139,-
Kontroler Control Station . 69,-
Kontroler PSX (oryginalny) . 129,-
Mysz PSX (oryginalna) . 149,-

Bedlam . 209,-
Bushido Blade PLi . 199,-
C&C Red Alert (wer. ang.) . 229,-
City of Lost Children PLi . 229,-
Crash Bandicoot 2 PLi . 219,-

DIABLO Wielki przebój firmy Blizzard, połączenie zręcznościówki i RPG w mrocznym, diabelskim klimacie. Bardzo ładna grafika. Jedna z najlepszych gier na rynku. (219,-)
WARHAMMER DARK OMEN Gra kultowa, druga część słynnej strategii czasu rzeczywistego rozgrywającej się w świecie fantasy (219,-)
C&C RED ALERT kultowa strategia RTS 2CD ver.ang. (229,-)

Colony Wars PLi . 229,-
Cool Boarders 2 PLi . 199,-
Critical Depth . 209,-
CROC . 209,-
Dark Omen . 219,-
Deathtrap Dungeon PLi . 229,-
Diablo . 219,-
Discworld 2 PLi . 229,-
Dynasty Warriors PLi . 229,-
Fighting Force PLi . 219,-
Final Fantasy VII (3CD) PLi . 219,-
Formula 1'97 PLi . 239,-
Gran Turismo . zadzwoń !
Hercules (ver. ang.)PLi . 199,-
G-Police PLi . 229,-
G.T.A. . 219,-
Gex 3D - Return of the Gecko . 199,-
Jersey Devil PLi . 219,-
Lost World: Jurassic Park 2 . 209,-
Maximum Force (działa z pistoletem) 229,-
MDK PLi . 219,-

GEX 3D - RETURN OF THE GECKO Sequel znanej platformówki z zieloną jaszczórką w roli głównej ale tym razem w pełnym 3D ! Gra uzyskała bardzo wysokie oceny w prasie fachowej. (199,-)
NIGHTMARE CREATURES Połączenie Tomb Raider i gier typu Quake. Mroczny klimat, doskonała grafika. Hit! (209,-)

Mechwarrior 2 (wer. ang.) . 169,-
Mortal Kombat Mythologies-Subzero 229,-

TOMB RAIDER 2 Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 1997 roku. Druga część przygód Lary Croft. Nowe scenerie, nowe sposoby przemieszczania się, jeszcze doskonalsza szata graficzna. (wersja angielska) PLi
PITFALL 3D To już trzecia część znanego przeboju firmy Activision. Podróż przez dżunglę z elementami przygody i walki (199,-) (229,-)

Moto Racer . 209,-
NBA Live'98 (wer.ang.) . 209,-
Need for Speed 3 . 219,-
NHL'98 . 209,-
Nightmare Creatures PLi . 209,-
Overboard PLi . 219,-
Pandemonium 2 . 189,-
Pitfall 3D PLi . 199,-
Rastal PLi . 239,-
Resident Evil 2 (wer. ang.) . zadzwoń !
Riven 5CD PLi . 249,-
Rosco McQueen PLi . 199,-
Samurai Showdown III PLi . 209,-
Sentient PLi . 209,-
Shadow Master PLi . 239,-
Skullmonkeys . 219,-
Test Drive 4 . 219,-
Theme Hospital . 219,-
Tomb Raider 2 (wer. ang.) PLi . 229,-
Trash it ! . 189,-
Warcraft 2 . 209,-
World Cup'98 (wer. ang.) . zadzwoń !
X-Men: Children of the Atom . 199,-
Z . 209,-

NISKA CENA
Actua Soccer PLi . 109,-
Adidas Power Soccer PLi . 109,-
Air Combat PLi . 109,-

ADIDAS POWER SOCCER Jedna z lepszych edycji piłki nożnej na Playstation (PLi) (109,-)
DIE HARD TRILOGY 3 gry w jednej: strzelanina, zręcznościówka, pościg samochodowy na podstawie filmów z Brucem Willisem (129,-)
MORTAL KOMBAT TRILOGY Trzy części jednej z najsłynniejszych bijatyk wszechczasów. 36 postaci, ponad 30 nowych ciosów i doskonały styl walki (119,-)

Alien Trilogy PLi . 109,-
Battle Arena ToShinDen . 109,-
BattleStations . 89,-
Blam! Machinehead . 99,-
Blast Chamber . 99,-
Bust A Move 2 PLi . 109,-
Crash Bandicoot PLi . 109,-
Crusader No Remorse . 109,-
Cyberia . 109,-
Darklight Conflict . 109,-
Destruction Derby 2 PLi . 109,-
Die Hard Trilogy . 129,-
Duke Nukem 3D . zadzwoń !
Independence Day . 109,-
Little big Adventure . 109,-
Loaded PLi . 109,-
Mortal Kombat Trilogy . 119,-
Pandemonium . 109,-
Perfect Weapon . 109,-

DESTRUCTION DERBY 2 Wolna amerykańska na torach samochodowych (PLi) (109,-)
Porsche Challenge Jedne z najbardziej realistycznych wyścigów na konsole. Bardzo staranna grafika (109,-)
PANDEMONIUM Jedna z najlepszych zręcznościówek 3D jakie się ukazały do tej pory na PlayStation. Według wielu opinii lepsza od Crash'a (109,-)

Porsche Challenge PLi . 109,-
Ridge Racer Revolution PLi . 109,-
Road Rash . 109,-
Tekken 2 PLi . 109,-
True Pinball . 109,-
Wipeout 2097 PLi . 109,-
Worms PLi . 109,-

WIPEOUT 2097 To już druga część superszybkich wyścigów poduszkowców w doskonałą ścieżką dźwiękową w stylu techno (PLi) (109,-)
TEKKEN 2 Druga część słynnej bijatyki 3D. Poprawiona grafika, szybsza i płynniejsza animacja (PLi). (109,-)

PC CD

688 Hunter Killer . 150,-
Abe's Oddysee . 155,-
Ace Ventura PL . 129,-
Adidas Power Soccer . 155,-
Age of Empires . 249,-
Albion . 138,-
Armored Fist 2 . 149,-
Atlantis the Lost Tales PL . 159,-
Black Dahlia (8CD) . 179,-
Blade Runner . 169,-
Broken Sword 2 PL . 159,-
Chessmaster 5500 Deluxe . 145,-

BLACK DAHLIA Przygodówka, której akcja rozgrywa się w Ameryce w 1941 roku. Niesamowicie dopracowana oprawa graficzna, doskonała fabuła - 8 płyt CD !
ARMORED FIST 2 Najnowszy symulator czołgu M1A2 Abrams. 50 misji na całym świecie, 5 trybów widoku, duża liczba jednostek bojowych (149,-) (179,-)

Close Combat 2: Bridge Too Far . 249,-
Conquest Earth . 159,-
Course of Monkey Island . 199,-
Croc . 145,-
Counterstrike - misje do Red Alert . 89,-
D . 155,-
Deathtrap Dungeon . 155,-
Dark Colony . 145,-
Dark Colony - misje . 89,-
Dark Earth . 159,-
Deeper Dungeons PL(dod. do D.K.) . 79,-
Diablo . 155,-
Eraser Tournabout . 159,-
Excalibur 2555AD . 145,-
F1 Racing Simulation . 145,-
F22 Air Dominance Fighter . 189,-
Fighting Force . 149,-

DARK OMEN - WARHAMMER 2 Strategia w świecie fantasy oparta na systemie bitewnym Warhammer. Grafika 3D (obracanie, zoom). Obsługuje także 3Dfx. (159,-)
CROC Znakomita zręcznościowa przygodówka w pełnym 3D wzorowana na słynnym Mario 64. Gra jakiej do tej pory nie było na PC (145,-)
REAH Polska przygodówka z bardzo ładną, szczegółową grafiką i "żywymi" aktorami. Całość mieści się aż na 6-ciu płytach CD. Super cena ! (139,-)

Flight Simulator'98 . 279,-
Flight Unlimited 2 . 169,-
Fifa'98 Road to World Cup . 155,-
Formula 1 (3DFX) . ~~199,-~~ 179,-
Grand Theft Auto PL . 165,-
Guts'n'Garters . 145,-
Hellfire . 79,-
Heroes of Might&Magic 2 PL . 155,-
I-War . 169,-
Ignition . 119,-
Independence Day . 145,-
International Rally Champioship . 145,-
Jedi Knight . 199,-
K.K.N.D. Xtreme . 159,-
Kick Off'98 PL . 145,-
Kontrofensywa PL . 135,-
Krazy Ivan . ~~138,-~~ 109,-
Książę i Tchórz PL . 119,-
Lands of Lore 2 . 179,-
Last Dynasty . ~~145,-~~ 109,-
Longbow 2 . 159,-
Megaslayer . 149,-

GRAND THEFT AUTO Niekonwencjonalna gra zręcznościowo-przygodowa, w niektórych krajach uznawana lub wycofana ze sprzedaży ze względu na tematykę. Jesteś członkiem gangu, gangsterem i złodziejem samochodów. Twoim zadaniem jest wykonywanie poleceń szefa no i rywalizacja z innymi bandytami. POLSKA WERSJA JĘZYKOWA ! (165,-)
DEATHTRAP DUNGEON Następca Tomb Raidera, przygodowo-zręcznościowa gra walki (3D). B. dobra grafika i niesamowity mroczny klimat. (155,-)

Mortal Kombat Trilogy . 149,-
Myth the Fallen Lords . 155,-
NBA Live'98 . 155,-
NHL'98 . 155,-
Orion Burger . 145,-
Quake II . 159,-
Panzer General 2 . 139,-

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ Piękna przygodówka nawiązująca do takich znakomitych przebojów jak Monkey Island lub Broken Sword. Chyba najlepsza polska gra z tej kategorii (119,-)
STARCRAFT Strategia czasu rzeczywistego twórców m.in. Warcrafta. Gra otrzymała najwyższe oceny w prasie komputerowej. Super cena ! (149,-)

Postal . 134,-
Psychic Dedective . 135,-
Reah PL (6CD) . 139,-
Red Alert . 129,-
Red Alert + Aftermath . 179,-
Resident Evil . 179,-
Riot . 138,-
Riven - the Sequel to Myst (5CD) . 179,-
S.C.A.R.A.B. . 145,-
Starcraft . 149,-
Stone Axe PL . zadzwoń !
Test Drive 4 . 159,-

TOTAL RACING Super zestaw dla wszystkich miłośników wyścigów i rajdów samochodowych. Trzy gry za cenę jednej: Destruction Derby, Rally Cham., Screamer2 (149,-)
TOTAL HEAVEN Drugi przebojowych zestawów. Tym razem najlepsze klasyki dla strategów: Settlers 2, Cywilizacja 2 (po polsku) oraz słynne Sim City 2000. (169,-)

Theme Hospital + Sim City 2000 . 159,-
TOCA Touring Car Championship . 169,-
Tomb Raider 2 . 155,-
Tot.Heaven(Civ2PL,Settl.2,S.C.2000)169,-
Tot.Racing(D.Derby,Rally,Screamer2)149,-
Total Mania . 135,-
Ultimate Race Pro . 159,-
Wages of War . 139,-
Warlords III . 155,-
Wet - The Sexy Empire (Lula) . 155,- 119,-
Wing Commander Prophecy . 169,-
X-Com Apocalypse . 159,-
Zork - Grand Inquisitor . 155,-

OFERTA MIESIĄCA
MOTO RACER (59,-)
MOTO RACER Fantastyczne wyścigi motocyklowe: szybkie, grywalne i z bardzo dopracowaną grafiką. Do wyboru wiele różnorodnych tras i motocykli. Gra jest optymalizowana pod 3Dfx ale działa również na komputerach bez "dopalaczy".

NISKA CENA
A-10 Cuba . 49,-
Andretti Racing . ~~159,-~~ 89,-
Angel Devoid (4 CD) . 39,-
ATF Gold . 89,-
Beasts & Bumpkins . ~~150,-~~ 59,-

BEASTS & BUMPKINS Strategia czasu rzeczywistego z dużą dozą humoru. Zbuduj własną osadę a potem dbaj i walcz o nią. Pilnuj krów, rolników i kobiet! (59,-)
ANDRETTI RACING Symulacja wyścigów formuły CART i NASCAR. 16 torów, 8 widoków, 8 ustawień kamery przy powtórkach (89,-)
EARTHWORM JIM Super-zabawna platformówka z bardzo ładną, rysowaną grafiką i robakiem wyposażonym w uzi w roli głównej (49,-)

Clash PL . ~~139,-~~ 79,-
Command & Conquer . 89,-
Die Hard Trilogy . 89,-
Down in the Dumps . 69,-
Dragon Lore 2 . 69,-
Dungeon Keeper PL . ~~109,-~~ 89,-
Earth 2140 PL . 49,-
Earth 2140 - misje PL . 49,-
Earthworm Jim . 49,-
Ecstatica . ~~48,-~~ 29,-
Fifa Soccer Manager . 49,-
Jack Orlando PL . 49,-
K.K.N.D. . ~~89,-~~ 49,-
Killing Time . ~~59,-~~ 49,-
Last Rites . 59,-
Lew Leon PL . 49,-
Moto Racer . ~~145,-~~ 59,-
Nuclear Strike . ~~159,-~~ 99,-
Olympic Soccer . 49,-
Piranha . 39,-
Privateer 2:The Darkening . 49,-
Realms of Arkania . 49,-
Rise of the Robots . 39,-
Shadow of the Riva . 49,-
Sid Meier's Gettsburg . ~~159,-~~ 89,-
Sim Tower . 49,-
Smocze Opowieści PL . 49,-
Starfighter 3000 . 39,-
Syndicate Wars . ~~79,-~~ 49,-
Theme Park . 49,-
Tomb Raider-Unfinish. Business(2CD) 99,-

PRIVATEER 2-THE DARKENING Połączenie przygodówki i symulatora kosmicznego. Rozbudowany system handlu i walki. 150 misji, grafika SVGA (49,-)
K.K.N.D. Strategia czasu rzeczywistego w stylu Red Alert. Dobra grafika SVGA i grywalność to atuty tej gry. Teraz jeszcze taniej! (49,-)
COMMAND&CONQUER Najsłynniejsza strategia, jeżeli do tej pory jej nie kupiłeś teraz masz okazję zrobić to o wiele TANIEJ! (89,-)

Toonstruck . 79,-
US Navy Fighters'97 . 59,-
Wersal 1859 PL . 99,-
Zagadki Lwa Leona PL . 49,-
Zork - Nemesis (3CD) . 49,-
Z.S.Magic Carpet . 29,-
Z.S.Space Hulk 2 . 29,-

SHADOW OVER RIVA Trzecia część sagi Realms of Arkania poprawiona grafika, digitalizowana ścieżka dźwiękowa, nowe efekty specjalne i animacje (49,-)
ZORK NEMESIS Przygodówka ze szczegółową grafiką 3D i możliwością obrotu o 360°, 65 zagadek, 14 aktorów prosto z Hollywood. 3 płyty CD! (49,-)
REALMS OF ARKANIA Dwie części klasyki gier RPG (Blade of Destiny i Star Trial). Wcielasz się w jednego z 6-ciu z dostępnych bohaterów. (49,-)

Top Gear - Kierownica + pedały + dźwignia biegów
(359,-) wersja PC (369,-) wersja konsolowa

Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia przesyłki wynosi najczęściej 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru. NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są 12-miesięczną gwarancją i posiadają instrukcję w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie. STAŁYM KLIENTOM UDZIELAMY KORZYSTNYCH RABATÓW

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE
sklepy firmowe: ips lem mirage

OBSŁUGA KART PŁATNICZYCH **SPRZEDAŻ RATALNA**

Al Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa przejście podziemne paw.12
tel./fax.022 630 29 73 czynne: pon.-pt.10[00]-20[00] sob.10[00]-16[00] niedziela: 10[00]-15[00]
ul.Grochowska 290 03-841 W-wa tel. 022 8703259 pon.-pt.10[00]-18[00] sob.10[00]-15[00]

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 6/98 (47)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), Mateusz Przepiórkowski (Cthulhu) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

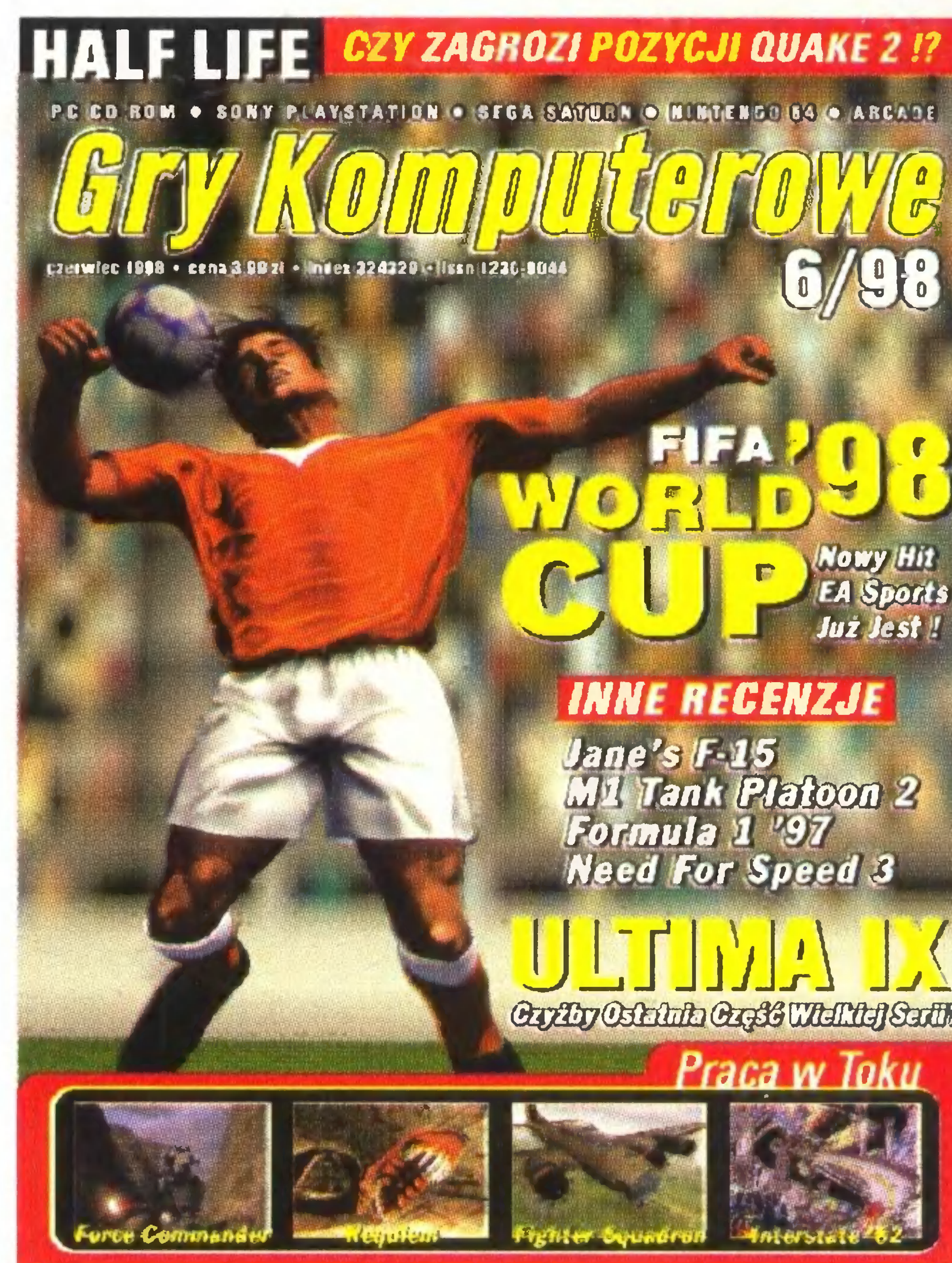
kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE

Prenumerata krajowa (III kwartał '98)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1998 r.)

Wstępniak



Wiemy, że większość naszych Czytelników traktuje jeszcze 1 czerwca jako swoje święto, bo średnia wieku braci komputerowej wciąż spada. Zatem wszystkim dzieciakom i tym którzy wciąż potrafią cieszyć się jak dzieci, cała redakcja składa najserdeczniejsze życzenia. A jeśli już o dzieciakach mowa, to informujemy, że „CeFek" nie jest już najmłodszy w naszej załodze. Ostatnio do naszej gromadki dołączył totalny małolat, czternastoletni „gRoovy", który choćby z racji swojego nazbyt młodego wieku, wzbudzał spore kontrowersje. Ostatecznie przekonał nas o swojej przydatności, kiedy występując w barwach naszej drużyny w między redakcyjnym turnieju „Targeta" zorganizowanym przez firmę „User" w warszawskiej kawiarni „Cyberia", po prostu rozgromił konkurencję. Organizator zabawy wręczając małolatowi pierwszą nagrodę, którą była flacha whisky, czuł się trochę nieswojo. Dzieciaki górą! Na marginesie, „gRoovy" raczył się colą, a flaszencja trafiła w ręce jego rodzicieli – jej dalszych losów nie znamy.

Teraz z innej butelki... ekmmm, to znaczy beczki. Znaleźliśmy się w okresie największej posuchy w grach komputerowych. Producenci wolą na razie snuć plany wakacyjne niż myśleć o nowych premierach, więc siłą rzeczy nie ma o czym pisać. W recenzjach obok nowszych tytułów, znalazło się kilka opisów gier nieco starszych, których w niedawnym natłoku poświątecznym nie udało nam się opisać. Silną przeciwwagę dla skromniejszego wyboru recenzji, stanowią w tym numerze działy: „W Toku", „Przedstawiamy" i „Porady". Polecamy.

Wręcz niedorzecznym pomysłem była organizacja wiosennej edycji Gambleriady, która wypadła gorzej niż średnio i zmieniła dotychczasowy wizerunek imprezy z wystawienniczo-rozrywkowej na jarmarczną. Piszemy o tym w numerze. Ostatnie sprawy na dziś, to nasz cover CD i obietnice złożone we wstępniaku miesiąc temu. Sorry, ale możliwości nie nadążyły za chęciami. Odnośnie covera CD, to jak sami możecie się przekonać, zmienił się jego wizerunek zewnętrzny. Jednak drobne kłopoty z nowym menu, wpłynęły na podjęcie decyzji o odroczeniu o miesiąc rewolucji na samym krążku. Wprawdzie nasi redakcyjni specе przygotowali, tak jak obiecali, „Wywłoki CD" z super relacjami okraszonymi niesamowitymi, wręcz, „intymnymi" zdjęciami z życia redakcji, np. foto story z I Mistrzostw Polski w Grach z Poznania. To warto zobaczyć! Obecnie przygotowujemy relację z Gambleriady, a jest już „Na Wesoło CD" z najfajniejszymi dowcipami i galerią znakomitych rysunków nadsyłanych przez Czytelników. Do tego, rusza kącik dla miłośników „Total Annihilation" i „Quake II" z najnowszymi dodatkami, usprawnieniami i newsami. To wszystko jednak dopiero za miesiąc. Teraz choć w starej oprawie, ale za to mamy dla Was totalną świeżyznę: „World Cup 98", „X-COM: Interceptor", „Spec Ops", „Dominion"... super demka, super gier. Polecamy! Palce lizać. Mniam.

Marek Suchocki

w toku

Duke Nukem Forever	16
Extreme Wave	14
Fighter Squadron	12
Force Commander	10
Hordes	17
Interstate '82	13
Magic & Mayhem	14
Swords & Sorcery	15
Requiem	11

porady

Jack Orlando	72
Mysteries Of The Sith	68
Rebellion	61
Resident Evil 2	62
StarCraft	65



HALF LIFE
Pierwszy realny konkurent „Quake 2"
Specjanie dla GK wywiad z twórcami gry.
czytaj str. 22

recenzje

Animal	48
Atlantis	50
Bloody Roar	46
Boccaneer	51
Castlevania	38
Council War	52
F1 Racing Simulation	42
F-15	28
Feeble Files	49
Formula 1 '97	43
Formula Karts SE	58
Golf Pro	37
Hexen 2 Adds-On	41
iPanzer '44	32
Journeyment Project	45
Klonoa	39
Lords Of Magic	55
Lucky Luck	54
M1 Tank Platoon 2	33
Maximum Force	36
Need For Speed 3	35
Netstorm	59
Of Light And Darkness	40
Point Blank	47
Rascal	34
Shanghai Dynasty	53
Tetrisphere	56
Ultimate Race Pro	30
Virtual Pool 2	44
World Cup '98	27
Yoshi's Story	57





Witajcie w ten czerwcowy poranek. Oto przed Wami najnowsze wydanie naszego redakcyjnego cover CD. W tym numerze polecamy „Die By The Sword", coś dla prawdziwych twardzieli. Wreszcie doczekaliśmy się niesamowitego następcy leciwego „Descenta", jego potomek o wszystko mówiącym podtytule „Freespace" powinien pokazać prawdziwe kły. Miłośnicy zabaw militarnych połamią sobie zęby na „Spec Ops", a załamani postępami naszego futbolu kibice wyładują się w „World Cup '98". I jeszcze wiele innych...

UWAGA! ZA MIESIĄC NOWE MENU NA CD!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

World Cup '98



EA Sports
P100, 16 MB RAM, Win 95

Nasze „orły" w ostatnich latach szybują na wysokościach zbliżonych do jaskółek. Nic to, otrzyjcie łzy, wysiąkajcie nos w chustkę i zasiądźcie przed demem najnowszego produktu Electronic Art. Mistrzostwa w piłce nożnej przed nami, ale już dziś można pozwolić sobie na popuszczenie wodzy fantazji. I na murawkę... pomścimy Monachium.

Grand Prix Legends

Sierra
P166, 32 MB RAM, Win 95



Tym razem to Sierra postanowiła ostro zarządzić na rynku wyścigówek. Proponowane przez nich rozwiązanie w postaci „Grand Prix Legends" powinno przypaść o gustu wszystkim złaknionym prawdziwie motorowej rozrywki. Tysiące koni mechanicznych i najlepsze stajnie świata czekają na Twoje przyjście. Żaden tam Easy Raider.



Spec Ops

BMG
P100, 16 MB RAM, Win95

Lubicie Arnolda, albo Sylwka. Lubicie! Oto możliwość zostania bohaterem. Tu jednak trzeba używać mózgu. „Spec Ops" wyszepcze Wam na ucho smiercionośną prawdę o zawodzie żołnierza. W niemalże samobójczych misjach na krańcach świata walczyć będziecie o „równość i demokrację". Kaprale, sierżanci i plutonowi... Na start!

F1 '97

Psygnosis
P100, 16 MB RAM, Win95

Ten kompakt obrodził demami mającymi przybliżyć nam trudne życie kierowcy formuły pierwszej. Produkt Psygnosis ma pokazać nam ten zawód od najmniej bolesnej strony. Miłośnicy realizmu powinni raczej pobawić się „F1 RS".



Die By The Sword

Interplay
P133, 16 MB RAM, Win 95

W naszej Redakcji od dłuższego czasu pewien zakamuflowany osobnik stał w rogu i mrucząc coś pod nosem narzucał na głowę kawał metalowej siatki. To Suicide ćwiczył gwardyjską komendę: „misiurę włóż, misiurę zdejm!". Czyż trzeba coś jeszcze mówić. Prawdziwa siekanina, „Tomb Raider" w wydaniu średniowieczno-fantazowaytm.





Outwars

Microsoft
P133, 16 MB RAM, Win95

Jako jeden z żołnierzy futurystycznej jednostki specjalnej musisz postarać się o „zachowanie porządku" w podległym Ci sektorze. Fabułka banał, giera super. Polecamy miłośnikom wszelakiej maści strzelanin FPP. Tony adrenaliny, stosy trupów i litry limfy zamieniające się w kałuże...

Descent: Freespace

Interplay
P133, 32 MB RAM, Win95



Wieki już chyba minęły od czasu, gdy bawiliśmy się „praojcem". Na szczęście technika nie stała w miejscu i oto przed nami, odpowiadający najnowszym standardom... „Descent: Freespace"!

X-COM Interceptor



MicroProse
P166, 16 MB RAM, Win 95

Muszę się przyznać, iż czekałem na tę grę długo (Jagd). Najnowsza odsłona cyklu prezentuje zupełnie inne podejście do tematu. Wskoczymy do kokpity ziemskiego myśliwca i zaczniemy polowanie na konwoje Obcych, ich stacje.

F1 Racing Simulation

Ubi Soft
P120, 16 MB RAM, Win 95



Gra, która potrafi powalić na kolana nawet najtwardszego zawodnika z kierownicą od bolidu w ręku. Podczas realizowania tego produktu posunęli się do wzięcia języka od tak znanych mistrzów jak Frentzen czy Alesi.

Dominion



Eidos
P133, 16 MB RAM, Win 95

Strategie czasu rzeczywistego mają się dobrze. Najlepszym tego dowodem może być najnowszy produkt Eidosu. Wysoka rozdzielczość, wielka mnogość podległych nam typów jednostek i zaawansowane AI, oto tylko kilka z wielu przymiotów tej gry. Wszyscy maniacy „totala" muszą to zobaczyć.

Oraz inne dema:

Motorhead
The Golf Pro
Powerboat Racing
Panzer Commander
Warcraft Adventure
Redline Racer
7 Kingdoms

nowości

Wielkimi krokami zbliżają się wakacje, a na horyzoncie niewiele jest nowości. Ale niewiele, to nie znaczy, że nic. Warto zwrócić uwagę na dwie gry poniżej „Reflux" i „Total NBA 98". Nie dość, że niezłe, to jeszcze ich ceny, zapowiadają rewolucję.

ze świata

• Tekken 3 Namco postanowiło rzucić nas na kolana. Uderzenie wykona niejaki „Tekken", noszący wszystko mówiąca cyferkę...3!. Już teraz radzimy zbierać kasę i czekać. Najprawdopodobniej na oficjalną premierę poczekamy do września. Ale już teraz można wyrokować o zachowaniu rynku. Wszystko wskazuje na to że uda się pobić kolejne rekordy sprzedawalności. PSX rządzi!

• Final Fantasy VIII Ledwo zdołaliśmy ochłonąć z wrażenia po obejrzeniu „siódemki" gdy dotarła do nas wiadomość że nasi milusińscy ze Square zaatakowali ponownie. Już teraz wiadomo iż nadciągające Boże Narodzenie przejdzie do historii jako najbardziej „kolejkowe". W przypadku „finala" nauczyli się tego nawet Japończycy. Kolejna część fobii nadciąga...

• Crash Bandicoot 3 Zaatakowano pozycje nieśmiertelnego „Mario"! W przeciwieństwie jednak do swego konkurenta produkt Naughty-Dog powinien charakteryzować się większą rozległością terenu, po którym popyla nasz konusek, oraz jego większa interaktywnością (co bardzo nas ucieszy). „Crash 3", bo tak nazywa się ten produkt, powinien ukazać się na dniach i... być całkowicie kompatybilnym z Dual Shockiem.

Reflux

Metropolis • PC CD

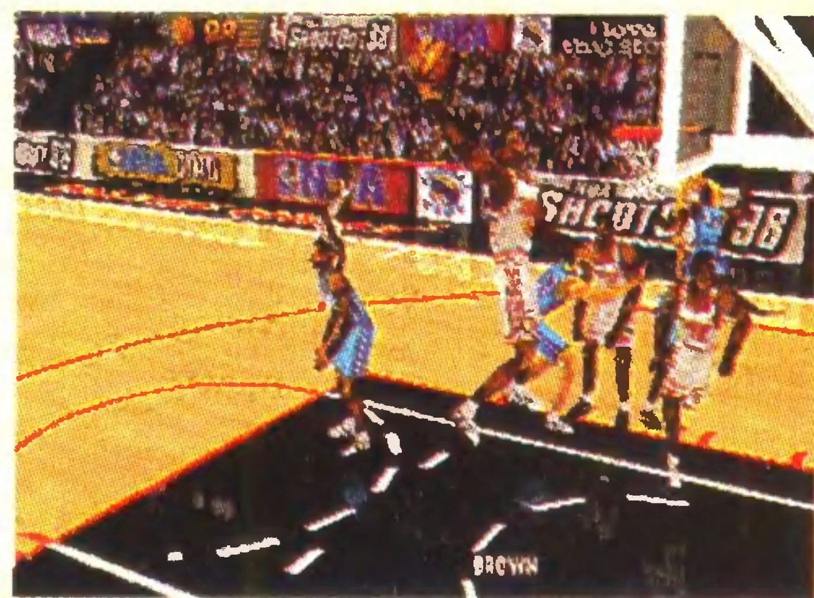
Polacy nie gęsi... chciałoby się powiedzieć za najstarszym z naszych pisarzy. Wreszcie doczekamy się najprawdziwszej strategii w czasie rzeczywistym. Jedna z polskich firm softwarowych, Metropolis, po zaserwowaniu nam kilku przygodówek, wypuszcza „Refluxa". Grę w której świetna grafika 3D będzie tłem dla naszych morderczych poczynań. Autorzy zapowiadają wspaniały dźwięk i niesłychany klimat gry, w której umożliwi nam się edycję podległych sił. Możliwość tworzenia własnych jednostek o piekielnie różnych parametrach powinna przypaść wszystkim do gustu. Cena gry 49.99 zł. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Już jest**

Total NBA 98

SCEE • PSX

W czasie gdy to piszę, znamy dopiero finalistów konferencji. Sprawa mistrzostwa jest jeszcze otwarta i wszystko może się zdążyć. Gracze PlayStationowi mogą jednak wcześniej poznać zwycięzcę, jeśli zagrają w najnowszą gierkę Sony – „Total NBA'98". W porównaniu do ubiegłorocznej wersji, gra zyskała sporo zalet. Po pierwsze, znacznie przyspieszono rozgrywkę. Akcja jest tak szybka, że często nie nadążamy za wydarzeniami na boisku. Poprawiono także zachowania zawodników na boisku – teraz ich ruchy, zagrania, rzuty są jeszcze lepsze. Najważniejsza jest jednak wiadomość, że gra w Polsce będzie kosztować... 109 zł. To nie pomyłka w druku! Nowiusieńka gierka do Sony w cenie serii Platinium. Ponadto najpierw zostanie wydana wersja PAL, a dopiero potem NTSC, przez co piratom nieźle pomieszano szyki. Jeśli więc jesteś fanem basketu, to oprócz rozgrywek w telewizji powinieneś zaopatrzyć się w „Total NBA'98" – na pewno nie pożałujesz. ■



Dystrybucja: **Sony Poland**
Premiera: **Czerwiec**

Dune 2000

Westwood • PC CD

Zapowiadaliśmy ją już dwukrotnie. Teraz wiadomo, że polska premiera planowana jest na czerwiec, a dystrybutorem będzie firma IPS. Ten wspaniały następca stareńkiej już „Dune 2: Battle of Arrakis" powinien być dla każdego z nas, strategów obowiązkowym zakupem. Trzymam kciuki, aby wszystkie zapowiedzi się sprawdziły, a będziemy mieli wielki hit. ■



Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Czerwiec/Lipiec**

Incoming

Rage • PC CD

W zasadzie dość trudno jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie co to jest za gra. Teoretycznie symulator, praktycznie strzelanina. Mi to wszystko przypomina pradawnego „Armour Geddona". Dowodzimy w kolejnych bitwach zespołem sił powietrzo-lądowych. Tuż przed rozpoczęciem boju wydajemy formacjom rozkazy i... możemy wskoczyć w każdy z pojazdów i poczuć na własnej skórze jak ciężkie jest życie pilota nowoczesnego (w tym wypadku również mamy kilka sztuk sprzętu futurystycznego) pojazdu a'la myśliwiec, czołg czy inne cholerstwo. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Lato**



Plane Crazy

Europress • PC CD

Nie chcecie bawić się w superrealistyczne symulatory. Macie dość wszystkiego co może w korkociągu spaść ku ziemi? „Plane Crazy" jest właśnie dla Was. O typowa zręcznościówka, którą wepchnięto w ciuszki quasisymulatora. Dysponujemy bliżej niezydentyfikowanym sprzętem latającym, widzianym zza jego ogona, którego zadaniem jest dowiezienie nas bezpiecznie na miejsce z napisem META (bez podtekstów peerelowsko-alkholowych). W takcie naszej zabawy przeszkadzać nam będzie konkurencyjna swołocz oraz powykręcane jak wobraźnia psychola tory. Przelatywać będziemy najczęściej między stromymi i piekielnie twardymi zboczami wąwozów i kanionów, Polecamy tylko najtwardszym facetom ze stalowymi... joyami ;) ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Już jest**

Forsaken

Acclaim • PC CD, PSX



Wszyscy miłośnicy doomopodobnych rozwalanek zdążyli zachłysnąć się najnowszym „Unrealem" a tu już wyłazi z cienia najnowsza gier Acclaimu. Firma chyba zamierza dać niezłego kopa wszystkim naokoło. Wspaniale wykonana rozwałka FPP wymaga jednak do prawdziwego poczucia speeda dopałki 3D. I najlepiej od razu 32 megabjtów ramu (weterani, mający przeczucia krzyczą nawet o 64). Grafiką ta gra powala na oba kolana. Aktywne oświetlenie, szesnastobitowe tekstury i cała reszta smakołyków zarezerwowana będzie jednak tylko dla tych, którzy wykażą się czymś lepszym niż standardowa 166-tka. Takie życie... ■



Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Czerwiec**

Freespace

Interplay • PC CD

No i co dzieciaki? Doczekaliśmy się. Wreszcie! Osobiście znam jeszcze jednego gostka, który z zapartym tchem pokonuje kolejne levele „Descenta", mimo iż od kilku miesięcy każdy z nich zna na pamięć. Wiedząc że takich fanatyków jak on jest znacznie więcej ludzie z Interplaya wzięli się do roboty. Nie otrzymamy kolejnego packu z levelami ale... zupełnie nową grę. I oto chodziło. Autorzy obiecują nam poprawione AI (chociaż na własnej skórze przekonałem się o łebskości naszych przeciwników) oraz możliwość dowodzenia kilkoma jednostkami tworzącymi zespoły. Zapowiada się prawdziwie taktyczna zadyma. Oczywiście poprawiono grafikę (gdzie jak gdzie, ale w tej grze to po prostu obowiązek programistów), która teraz odpowiadać będzie najnowszym trendom w dziedzinie gier 3D. Bez akceleratora ani rusz! Gorrrrąco polecamy :)) ■



Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Czerwiec**

War Games

Electronic Arts • PC, PSX

Trzecia wojna światowa jest wdzięcznym tematem, i właśnie ona stała się motywem przewodnim najnowszej gry Interactive Studios, opartej na stareńkim filmie. Gra ma swoimi rozwiązaniami technicznymi przypominać połączenie bardzo znanego „Command & Conqer" i nieco mniej popularnego „Strike". Na graczy czekać będzie ponad trzydzieści misji w rozgrywce single. Walczyć będziemy dosłownie wszędzie. Poznamy mokre dżungle podzwrotnikowe, równikowe pustynie czy wreszcie przekonamy się o wytrzymałości murów naszych miejskich sadyb na skoncentrowany ogień nieprzyjaciela. Nad sprawami związanymi z projektowaniem plansz czuwa John Badham, reżyser filmu! Mamy nadzieję iż chłopaki wypuszczą prawdziwie mocną rzecz. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Czerwiec**

w toku

Hey! Aura E3 wisi nad nami! Znajdziecie dzisiaj małe conieco o „Fighter Squadron" (maniacy II światowej na start!), najnowszym quakoprodukcie „Reqiem" i „Interstate 82" - dziecko Activision zarządzi ostro.

Platforma: **PC**
Wydawca: **3DO**
Producent: **Cycvlone Studios**
Premiera: **Gwiazdka**

Requiem



Wielbiciele strzelaninek First Person Perspective przez najbliższe dwa lata nie będą narzekali na nudę. Właśnie pojawił się „Unreal", a w kolejce oczekują „Half Life", „Sin", „Duke Nukem Forever", „Prey" - tak, zgadliście - to jeszcze nie koniec tej listy.

Ponieważ do grona szczęśliwych wydawców dołącza właśnie 3DO oraz firma developerska – Cyclone Studios. Mimo iż są młodzi, to jednak mają już na swym koncie znakomitą strategię akcji „Uprising", a wielu z nich pracowało wcześniej nad różnymi dodatkami do „Quake" i „Q2".

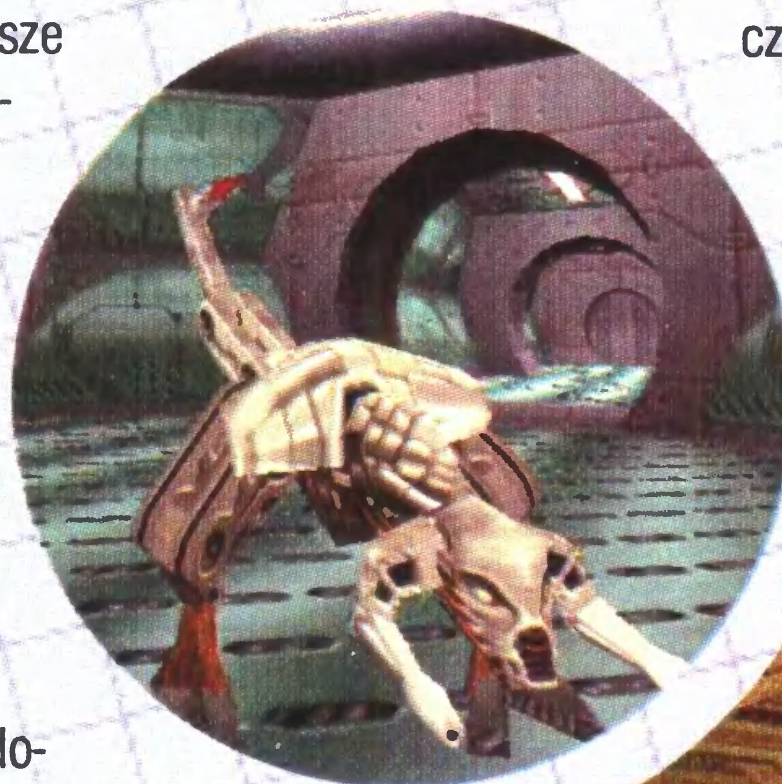
Tak więc najnowsza strzelanina FPP nosi przydługą nazwę „Requiem – Wrath of the Fallen" i wraz z rozgrywającą się w niej akcją przenosi nas do fantastycznej rzeczywistości, powstałej z przemieszania historii biblijnych i powieści s-f. Oto dawno temu, doszło do sporu między Wielkim Kreatorem a jego podwładnymi. Oczywiście poszło o stworzoną w przestrzeni niepozorną niebiesko-zieloną planetę, którą zamieszkują małe ludziki, Ziemianami się zwący. W wyniku buntu część Upadłych Aniołów udaje się na Ziemię, aby tu przygotować się do wezwania z innego wymiaru sił chaosu. Gracz zaś, wcielając się w postać „tego dobrego" o imieniu Malachi, będzie musiał „tych złych" powstrzymać. Tyle teorii.







W praktyce do przejścia będzie 24 rozległe poziomy niesamowitego miasta, zbudowanego po trosze jak starożytne budowle Inków czy Egipcjan, a po trosze wypchanego nowoczesną technologią. Efekt może być doprawdy niezwykły. Poza tym, konstrukcja rozgrywki różni się nieco od typowej strzelaniny FPP. W „Requiem" pojawią się więc dość rozbudowane elementy przygodówkowe, nie wszystkich wrogów trzeba będzie zabić (buuu...), pojawią się też bezbronni cywile. Tak więc większą część gry będziemy spacerowali ze schowaną spluwą, tym bardziej że nasi przeciwnicy są nie tylko Upadłymi Aniołami, ale jest także ich w tym mieście znacznie więcej. Będą potrafili przez radio wezwać na pomoc duże zgrupowania wojsk, więc nasza misja będzie tą z gatunku delikatnych. Przyda się trochę szarych komórek w momencie operowania dźwigniami, przyciskami czy znalezionymi przy wrogach kartami magnetycznymi. Autorzy obiecują dużą interakcję gracza z otaczającym go światem oraz duży realizm. Najlepiej można to zilustrować na przykładzie: jeżeli rozbijemy kamerę bądź czujkę na ścianie zanim zdąży nas ona wykryć, możemy co najwyżej spodziewać się przybycia przeklinającego pod nosem mechanika. Natomiast gdy nie zdążymy – pojawi się opancerzony wóz piechoty i oddziały szturmowe. Podobny ciąg przyczynowo-skutkowy obowiązuje cały otaczający nas świat.



Z innych ciekawostek warto wymienić możliwość rzucania przez naszego bohatera różnorodnych czarów (błyskawice, fale uderzeniowe, perswazja, ochronne i inne) oraz oczywiście kilka futurystycznych rodzajów uzbrojenia, przydatnych szczególnie w obowiązkowej wersji multiplayer. Pojawi się rozdzielenie na dzień i noc, będą też znakomite efekty świetlne. O engine 3D należy jeszcze powiedzieć również, że nie jest to jakaś tam kolejna licencja, tylko samodzielny wytwór chłopaków z Cyclone, który, jak widać na screenach prezentuje się całkiem nieźle (mimo iż Anioły wyglądają na pierwszy rzut oka jak mechy). Dla posiadaczy wszystkich popularniejszych akceleratorów (Riva, Voodoo, PowerVR) będzie oczywiście full support. Przygotowywana jest też specjalna wersja pod Voodoo2. ***Piotres***



Ciekawa fabuła, odejście od schematów i tchnący nowoczesnością engine to najważniejsze zalety tej gry. I miejmy nadzieję, że autorzy spełnią obietnice.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **LucasArts**
Premiera: **IV Kwartał**

Force Commander

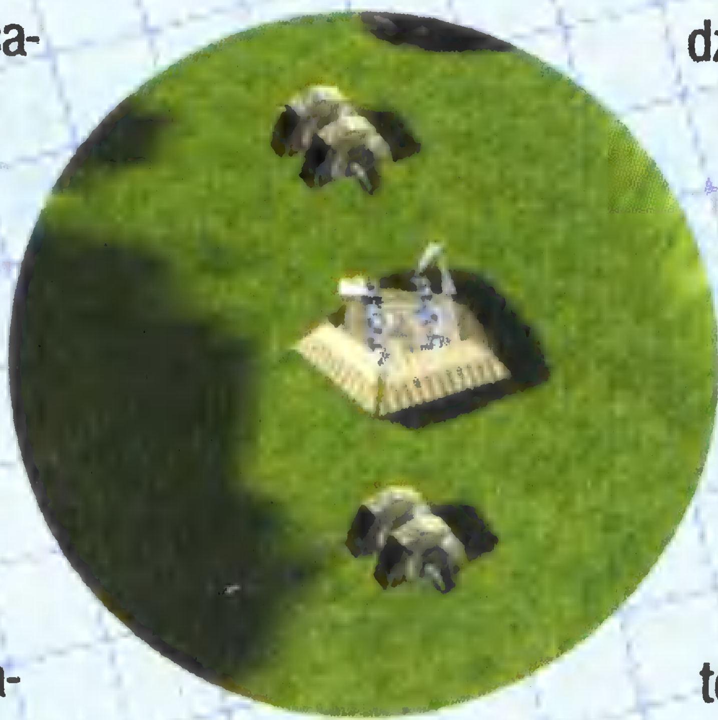






Saga ma się dobrze. To stwierdzenie będzie chyba najczęstszym określeniem sytuacji, w jaką „wpędził" swój produkt LucasArts Entetrtainment.

Kilkanaście gier bazujących na pomyśle książki i kilku filmów sprzed lat, tak nakręcił koniunkturę, że tylko głupiec mógłby twierdzić iż jej dalsze niewykorzystanie nie będzie stratą dla firmy. Od niedawna pogrywać można w Supremację, a tutaj już wychyla łeb najnowsze wcielenie naszych bohaterów. Po quasisymulacjach, strzelaninach FPP, nadszedł czas na strategię real time. I według słów gości od Lucasa, powinien to być naprawdę wspaniały produkt. Oczywiście podstawą całej fabułki jest konflikt między imperialistami a rebeliantami (najdłuższa wojna nowoczesnej Europy ?). Możemy się zadeklarować, po której ze stron chcemy walczyć, wrzucić na siebie wdzianko (czyli nowoczesny kombinezon szturmowca) i zapuścić gierę. Wszystkie jednostki mają być wspaniale renderowane i w pełni oddawać klimat dotychczasowych produkcji. Będzie ich ponad 100 rodzajów (w tym, rzecz jasna, liczymy także rozwiązania architektoniczne), kilkadziesiąt postaci (miłośnicy filmów powinni być usatysfakcjonowani) i cała fura innych gadżetów. Walka generalnie prowadzona będzie na lądzie (niezadowolonych odsyłamy do poprzednich gier), i tylko od niej zależeć będą losy powstańców. Przyjdzie nam walczyć na pustynnej Tatooine, zarośniętej tropikalną dżunglą Yavin 4, czy też równinnej i zielonej jak trawnik Naczelnego Corellii. Pod naszymi rozkazami stormtroopersi Imperium czy rebelianccy weterani zdobywać będą kolejne umocnione punkty wroga, bijąc się o wolność (lub „jedynie słuszną" sprawę Imperium) i.... złoża surowców, kryjące się pod powierzchnią planety, gdyż tylko dzięki nim możliwa będzie kontynuacja rozwoju naszych infrastruktur. Według słów Toma Byrona (szefa produkcji Lucas Arts), „Force Commander" powinien przenieść na niespotykany dotychczas poziom realizm rozgrywki (jeśli w przypadku sci-fi można mówić o realizmie). Ma temu służyć użyta dotychczas tylko przy „Shadows Of The Empire" technika 3D, w której na barki naszych kart „dopalających" przerzucono ciężar udźwignięcia grafiki. Sama gra składać się ma z serii kilkudziesięciu misji, które zebrano w dwóch wielkich kampaniach (dla każdej ze stron po jednej). Akcja gry rozpoczyna się tuż przed zniszczeniem Alderaana i po dramatycznym zakończeniu akcji „Return Of The Jedi". Cel będzie prosty jak drut, za to jego zrealizowanie przypomjnać może co najwyżej koncertinę i to bardzo mocno pokręconą. Rozplątywać zaś będziemy ten węzeł gordyjski już pod koniec tego roku. ***Jagd52&Suicide***



W tym tempie produkcji, miłośnicy Star Wars powinni założyć sobie wysokooprocentowane konto w PKO.







Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Parsoft**
Premiera: **Wrzesień**

Fighter Squadron

Kolejny symulator, tym razem ze stajni Activision, pozwoli nam wzbić się w przestworza i wcielić się w rolę asa lotnictwa wojskowego. Zapomnij jednak o rakietach na podczerwień i technologii stealth - wracamy w czasy II wojny światowej.



Po symulatorowej hit-tech fali, czyli fascynacji developerów najnowszą ludzką myślą techniczną, która zaowocowała wydaniem takich gier, jak „F-22 ADF", „F-22 Raptor" czy „Longbow 2", twórcy gier postanowili powrócić do korzeni lotnictwa. Pierwszą czerwoną jaskółką był recenzowany w majowym numerze „Red Baron 2", zaś kolejne są w drodze, czego dowodem jest opisywana dziś produkcja.

Znana ze znakomitego, choć kiepsko wyglądającego symulatora „A-10 Cuba" grupa Parsoft postanowiła sprezentować nam nową grę. Tym razem, w przydługiej nazwie „Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe" czeka na nas prawie 90 misji, jakie będzie można wykonać nad europejskimi (i nie tylko) równinami w czasie II wojny światowej. Na warsztat pójdzie 9 różnych myśliwców i lekkich bombowców, m.in. Lockheed P-38 Lightning, Focke-Wulf Fw. 190 F-8 oraz znakomity, choć za późno wymyślony, pierwszy samolot odrzutowy Messerschmidt ME-262. Oczywiście każdy z nich będzie miał swój unikalny kokpit oraz matematyczny model lotu i zachowania się w powietrzu. W ogóle cała gra ma mieć mocne zacięcie realistyczne, czemu ma służyć m.in. duże przywiązanie autorów do zachowania praw fizyki, dokładne liczenie przez engine gry ruchu wszystkich obiektów, od pocisków z karabinów, po niewidoczne dla nas pojazdy poruszające się po ziemi włącznie. Dodatkowym atutem ma być tzw. wirtualne pole walki, które pojawia się w coraz większej liczby symulatorów, a które gwarantuje nam ciągły ruch na ziemi i w powietrzu. Setki jednostek cały czas wykonuje swe zadania, trwają loty patrolowe, szosami



podążają konwoje, wojska na froncie przegrupowują się. Dobra zabawa dla domorosłych pilotów murowana, ale oczywiście w każdej chwili będzie można cały realizm posłać do wszystkich i po prostu zasiąść za sterem i bezstresowo sobie postrzelać.

Parsoft kładzie też duży nacisk na sam wygląd gry. Wspomniany już dziś „A-10 Cuba" zebrał od recenzentów straszne cięgi za ubogość wykonania, autorzy nie chcą więc jeszcze raz powtórzyć tego samego błędu. Tym razem teren przygotowano na podstawie oryginalnych map i zdjęć lotniczych z tamtego okresu, dodając najnowsze dane satelitarne dotyczące pofałdowania powierzchni. Efekt ma być podobno zabójczy, jak na razie widzieliśmy tylko screeny, ale jest całkiem prawdopodobne, że finalnie faktycznie tak będzie. Również wszystkie samoloty przygotowano z dbałością o szczegóły, dodając im m.in. rodzaje malowań specyficzne dla odpowiednich dywizjonów.

Na koniec wspomnę jeszcze o 3 teatrach działań (Bitwa o Anglię, Dolina Renu pod koniec wojny i Północna Afryka), 3 różnych „barwach klubowych" (Wyspiarze, Amerykańce i Szwaby) oraz edytorze misji i kampanii, który zagwarantuje podwojenie ilości czasu spędzonego nad „Fighter Squadron". Oczywiście gra wykorzysta możliwość „zarzucenia sieci" i wszelkie możliwe akceleratory, ale to już stało się standardem, więc roztrząsać nie będę. Czekamy do września. ***Piotres***



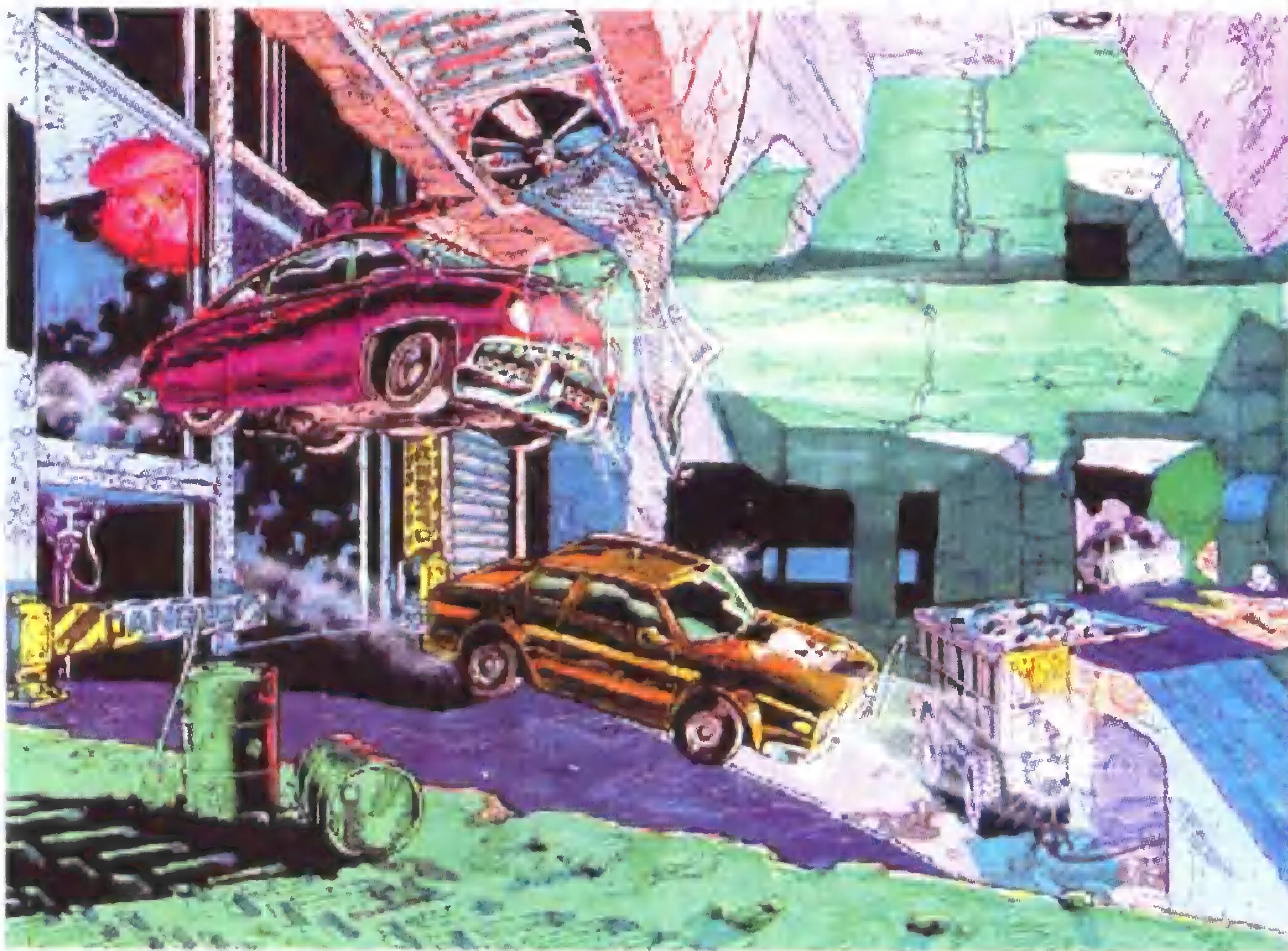
Już dawno nie było symulatora maszyn z czasów II Wojny Światowej, więc najnowsza produkcja firmy Activision z pewnością wypełni tę lukę.



Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **1998/99**

Interstate '82

Activision znów zaprosi nas do swej alternatywnej Ameryki, gdzie światowy kryzys paliwowy nigdy tak naprawdę się nie skończył, a po bezdrożach szaleją bandy uzbrojonych po zęby wojowników szos.



Jeśli macie dobrą pamięć, z pewnością tytuł „Quarantine" mówi Wam dość dużo. Tę fantastyczną giercę, którą ktoś dość trafnie ochrzcił „Doomem" na kółkach, wydał spory kawał czasu temu Gametek i z miejsca odniosła ona duży sukces. Przygody kierowcy żółtej taksówki, który uzbrojony po zęby przedzierał się przez zaludnione szaleńcami miasto, znalazły sobie wielu zwolenników. Później była jeszcze „Kwarantanna 2", ale niestety już nie tak dobra, pojawiły się też wariacje pokroju „Carmageddon" czy „Interstate '76". Szczególnie ta druga gra zwróciła naszą uwagę.

Pokrótce rzecz streszczając, „Interstate '76" umieszczał nas w tytułowych latach siedemdziesiątych. Jednak była to alternatywna wizja Ameryki, w której wielki kryzys paliwowy zrujnował gospodarkę, zaś po opustoszałych autostradach poruszały się gangi w uzbrojonych kolumbrynach, o konstrukcjach wzmocnionych kilkoma lufami różnego, najczęściej dużego, kalibru. Gracz wcielał się w takiego właśnie wojownika szos, walczącego o dobro, sprawiedliwość i inne takie. Klimat tej gry był doprawdy niesamowity – kolesie w potężnych fryzurkach afro, w dzwonach, siorbiący shake'a, nawijali rzucając cały czas teksty w stylu „Oh, maan" albo „Stay cool brother". W sumie była to jedna z ciekawszych gier samochodowych, jakie się ukazały w ubiegłym roku. Nic więc dziwnego, że ludzie z Activision, po wydaniu dodatkowych misji („Nitro Pack"), postanowili przygotować dla nas pełnowymiarowy sequel pod tytułem „Interstate '82". Tym razem rzecz dzieje się, zgadliście, w roku 1982. Nasz bohater, podobnie jak w pierwszej części wojownik szos, całkowicie przypadkowo dostaje się w centrum pewnego spisku, który ma na celu zamordowanie prezydenta USA. Dodatkowo do akcji wplątują się jeszcze działacze podejrzanej Armii Wyzwolenia, skorumpowani urzędnicy Białego Domu i rządowi agenci. Oczywiście spotkamy też starych znajomych – Skeetera i Taurusa.

Od strony czysto technicznej twórcy zapowiadają całkiem nowy engine 3D, działający wyłącznie z akceleratorami graficznymi. Da to możliwość zastosowania dość złożonych i przyjemnie wyglądających efektów, z bajerami, takimi jak deszcz, mgła, zabawa światłami czy śnieg na czele. A wszystko to po to, żeby móc stworzyć bardziej skomplikowane misje, gdyż tym razem gracz nie będzie przywiązany pasami do siedzenia swego wozu. Będzie mógł wysiąść i dowolnie pospacerować z giwerą po polu walki, wskoczyć za kierownicę innych samochodów, motocykli, czołgu, a nawet helikoptera. Całość odbywać się ma w zestawie całkiem nowych scenerii – miasteczkach, parkingach i wnętrzach supermarketów, opuszczonych kopalniach, kanałach ściekowych, tajnych bazach wojskowych i w Las Vegas. Jak zapowiadają twórcy „Interstate '82", mimo wprowadzenia rozszerzonych elementów FPP, gra nie utraci nic ze swego niesamowitego klimatu, nie zmieni się też w kolejnego bezmózgiego klona „Quake". Biorąc pod uwagę, że będą to lata osiemdziesiąte, pewnie zobaczymy trochę znanego z polsatowskich seriali blichtru i szmiry, dużo utapirowanych panienek, plastikowe ciuszki i ostre różowo-fioletowe makijaże. Stay cool brothers.

Piotres







Zapowiada się dość ciekawy sequel, pod warunkiem że chłopakom z Activision uda się utrzymać nieprzeciętny klimacik pierwowzoru.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Mythos**
Premiera: **Wrzesień**

Magic & Mayhem

Jeśli sądzicie, iż życie pociotków bogaczy (czyt. dzieci burżujów) jest drogą wysłaną różami, to niestety najnowszy produkt Mythos (czyli gości od „X-COM") powinien Was z tego błędnego mniemania wyrwać.





Pewien młody człowiek postanowił odwiedzić swojego ekscentrycznego wuja. Ów bogacz postanowił utrudnić powrót swojemu siostrzeńcowi do zwykłego świata i... wpakował go do alternatywnego wymiaru (Wells jakiś czy co?). To właśnie w nim przyjdzie Wam (ano Wam, drodzy gracze, nikomu innemu) przeprowadzić go przez obce światy pełne krwiożerczych stworów. Ale nie sądźcie, że oto przed Wami kolejna produkcja z cyklu „zabili go i uciekł". Mythos przyzwyczaja nas do strategii, a nie nawalankowego chłamu. I tak jest tym razem. „Magic & Mayhem" pozwoli nam wskoczyć we wdzianko przybysza z obcego wymiaru, który (przeniesiony w czasie) zmierzy się z realiami egzystencji takich cywilizacji jak Grekowie, Celci czy wreszcie ludzi okresu średniowiecza. Staniesz na czele jednego z plemion i w ciężkich bitwach (prowadzonych w systemie real-time) będziesz musiał wykazać się talentami taktycznymi. Dane Ci będzie popatrywanie na pole walki okiem Boga (i do tego jeszcze izometrycznie). I tak jak on (w wydaniu staro-greckim) władać będziesz kilkunastoma czarami (ze swojego Spell Booku), dzięki czemu szala zwycięstwa nieraz zahuśta się na całego. Jeśli zechcesz pobawić się przez Internet, to będziesz mógł zmierzyć się nawet z ponad trzydziestką gości naraz. A co do podbicia. He, he... również okrąglutko... trzydzieści rejonów. W każdym z nich autorzy umieścili ponad 3000 (co ta trójka tak chodzi za tym produktem... ?) rodzajów terenu. Każdy z naszych żołnierzyków animowany jest dosyć starannie, a zestaw podlegających nam postaci jest imponujący. W zależności od wybranej nacji, nasz arsenał ulega gwałtownym zmianom. Tak wizualnym, jak i technicznym. A wszystko to znajdzie swój epilog na polu walki. Tam tylko najlepsi będą potrafili ze smurfopodobnych krasnali zrobić zawodowych kilerów. Uuuch! Już niebawem... we wrześniu! ***Jagd52&Suicide***

Developerzy z Mythos przyzwyczają nas do strategii, a nie nawalankowego chłamu.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Trilobyte**
Producent: **Red Orb**
Premiera: **II Kwartał**

Extreme Warfare

Gdy naszedł rok 1999, ekspedycja naukowa odkryła w lodach Arktyki nieproszonego gościa. Kilka tysięcy lat wstecz statek ugrzązł w lodzie i ...amen.









Efekt cieplarniany podgrzał nieco statek i atmosferę, gdy z przerażeniem stwierdzono, iż nie jest on znowu taki pusty. Tyle fabułka, w której wspomina się także próby terraformingu na Marsie i wynikłe stąd problemy z... rdzennymi mieszkańcami „Czerwonej Planety" (czy oni nie czytują „Wiedzy i Życia"?). Naszym zadaniem będzie powstrzymanie Obcych. Oczywiście służyć ma temu wspaniała oprawa 3D, w której poruszać się będziemy futurystycznymi pojazami (10 rodzajów), uzbrojonymi w ponad dwadzieścia typów uzbrojenia. Zabawić się będzie można w eksterminację, wykonując zadania z dwunastu złożonych kampanii. A jeśli zechcemy powalczyć z kumplami (w teamie), to możemy zwołać ponad trzydziestoosobową ekipę i rozpocząć wyzwalanie Ziemi. Same misje mają na celu po prostu wyeliminowanie konkurencji, dzięki temu można po sieci rozpocząć zabawę w stylu „my kontra reszta świata". Grę saportować będzie najnowsza zabawka 3Dfx, czyli karty oparate na Voodoo2! ***Jagd52***

Zabawić się będzie można w eksterminację, wykonując zadania z dwunastu złożonych kampanii.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin Interactive**
Producent: **Heuristic Park**
Premiera: **IV Kwartał**

Swords & Sorcery

Zupełnie nowe wdzianko najstarszego gatunku giercowniczego świata. Rolpeje atakują! Tym razem od strony Virgina.

Widzieliśmy już w naszym żywocie wiele gierek (zaprawdę, powiadam Wam, wiele, oj wiele...). Dlatego ze zdziwieniem zauważyliśmy, że naszemu sztandarowemu rolplejowcowi oczy zaświeciły się dziko gdy dostrzegł... Sword and Sorcery.

Według zapewnień gostków od Virgina, ich najnowsza produkcja powinna ukazać nam zupełnie nowe oblicze tego starego gatunku. Tym razem wszytko obejrzymy sobie arcydokładnie metodą „kwakową", na każdy element scenografi będziemy mogli popatrzeć z bliska. Z sześciu bohaterów składa się nasza ekipa eksterminatorów. Każdy z nich posiadać będzie silnie zróżnicowaną charakterystykę, ułatwiającą wywalczenie sobie otwartej drogi. Można z tego wyciągnąć wniosek, iż w tym dziełku znajdziemy więcej rzeczy charakterystycznych dla gier akcji, niż rolpleja, co niestety jest prawdą. Otoczka fabularna ma w zasadzie służyć jako wyjaśnienie całej działalności naszej ekipy. A działalność ta nie będzie miała nic wspólnego z biblijnym miłosierdziem. Na naszej drodze wyrosną takie bestie, jak gigantyczne pająki, olbrzymi połykacze drzew (co na to Greenpeace?), trolle i całe to tałatajstwo, które do tej pory walało się po naszych twardzielach. Graficzkę wciśnięto w piękny engine 3D. Akcję gry śledzić możemy zza pleców naszego bohatera (TPP) lub wskoczyć w jego ciałko i osobiście wbić w czachę ogra kawał żelaziwa. To zupełnie nowatorskie podejście spowoduje, że wreszcie będziemy mogli brać udział w prawdziwie męskiej zadymie, w której naraz pojawić się mogą na ekranie hordy wrogów. Wreszcie będzie można sprawdzić jak czuli się nasi pradziadowie pod Grunwaldem. Widzieliśmy także, że virginowcy przypomnieli sobie o tak starym środku transportu, jakim jest koń, i wsadzili na grzbiety tych bydlątek naszych przeciwników. Oto wreszcie poznamy smak prawdziwej walki. Tak więc rozgrywana w czasie rzeczywistym „Swords and Sorcery" może stać się zupełnie nowym jakościowo produktem.

Jagd52&Suicide







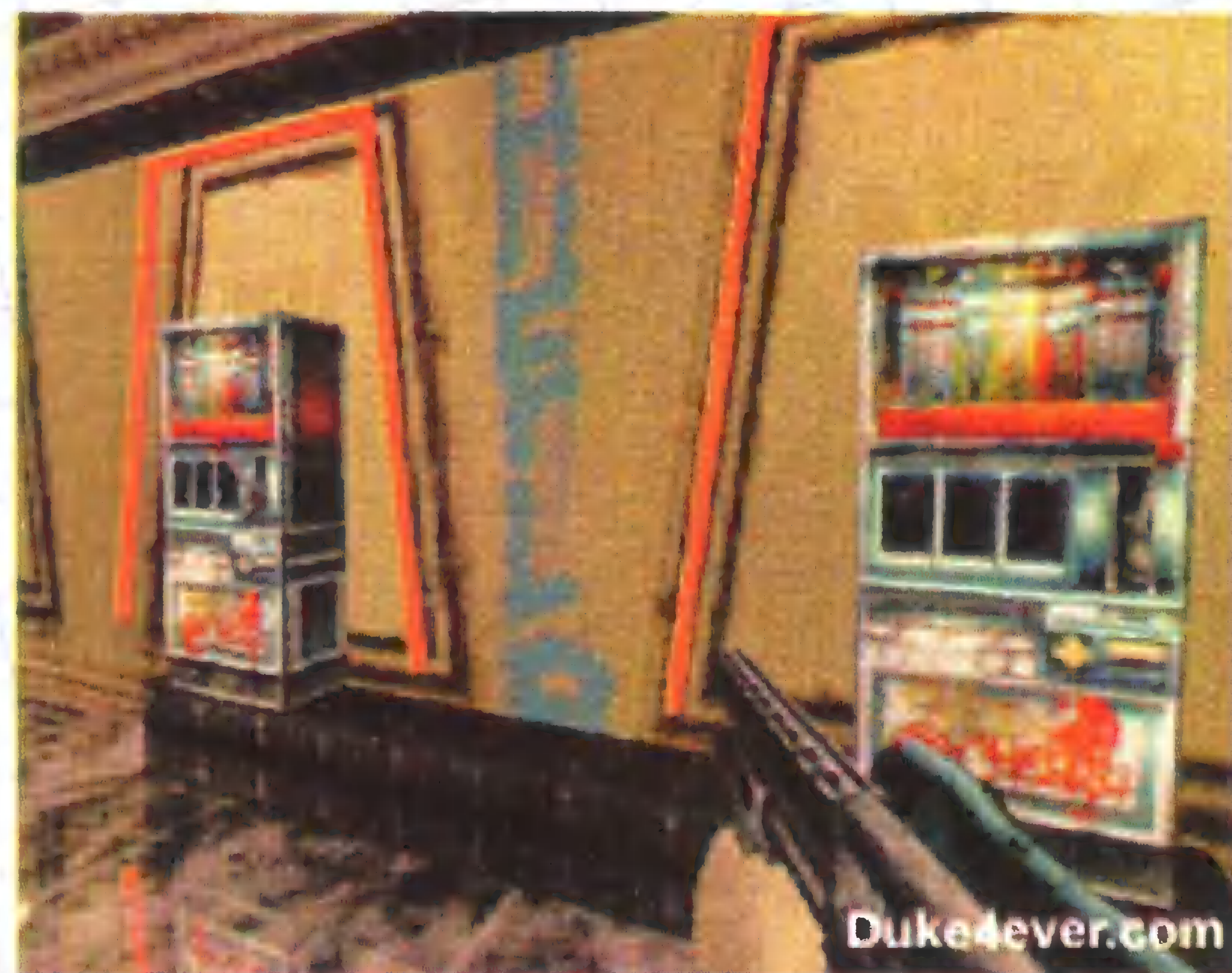
To zupełnie nowatorskie podejście spowoduje, że wreszcie będziemy mogli brać udział w prawdziwie męskiej zadymie.

Platforma: PC
Wydawca: 3D Realms
Producent: Apogee
Premiera: I Kwartał '99

Duke Nukem Forever

W przeciwieństwie do innych grup developerskich, panowie z Apogee nie sypali wyczerpującymi informacjami na temat postępu pracy nad „Duke Nukem Forever". Na Internecie jedynie krążyło sporawo screenów i niewiele informacji (i w większości przypadków wyssanych z palca). Dopiero niedawno autorzy puścili wodę z ust.







Fabuła „Duke Nukem Forever" przenosi nas do Las Vegas i bliższych obszarów Nevada. Głównym, czarnym charakterem jest Dr Proton – i nie jest to wcale jakiś niezrównoważony psychicznie maniak, tylko 228 centymetrowy cyborg. Przejął tajny kompleks wojskowy, *Obszar 51* i na domiar złego wyjawił go całemu światu. Aby zaprezentować swoją potęgę, spuścił bombę nuklearną na Las Vegas. Dzięki zaawansowanej technice znajdującej się na Obszarze 51 nawiązał kontakt z aliensami. Teraz z armią pozaziemskich szumowin chce skopać ass Duke'owi i podbić cały świat. Twoja w tym głowa, by mu pokrzyżować plany.

Grafika. Nie jest żadną tajemnicą, że na potrzeby „Duke 4" 3D Realms zakupił od id Software engine „Quake'a 2". Tak więc, w przeciwieństwie do „Duke Nukem 3D", „Duke Nukem Forever" będzie posiadał prawdziwą trójwymiarową grafikę, a także chodzić pod lamendozą 95. „Jesteśmy już znudzeni budowaniem wszystkiego od nowa. Ostatecznie zdecydowaliśmy się użyć innego engine'u do nowego Djuka – prawdziwie trójwymiarowego." – tak powiedział George Broussard, szef 3D Realms. „Duke 4" będzie używać 16. bitowej palety kolorów (której nie miał „Quake 2"), a także zawierać wszystkie standardowe ustawienia graficzne użyte w „Q2" jak: rotating brushes, colored lighting czy QRAD (światła na podłodze).

Rozgrywka

Tak jak w poprzednich produkcjach 3D Realms ("Duke Nukem 3D", „Shadow Warior"), autorzy postawili na interaktywność z otoczeniem. Duke będzie w stanie prowadzić Harley'a, Humvee, jeździć na Jetski i latać na swoim jetpacku. Nie zabraknie oczywiście panienek w bikini (shake it, baby ;))). Tym razem Książe nie będzie sam, jego towarzyszka nazywa się Bombshell – seksowniejsza niż bohaterka „Barb wire" i ostrzejsza niż „G.I.Jane" (hot, sexy mama ;)). Niektóre levele są już dobrze znane graczom, np: Area 51, Las Vegas, Grand Canyon czy Hoover Dam. Jedynym przeciwnikiem Duke'a z poprzedniej części będzie Pig Cop.



Bronie

„Duke Nukem Forever" ma zawierać 10 broni. Znany wszystkim, shotgun będzie podobny do tego z grup antyterrorystycznych i ma mieć celownik laserowy. The rocket launcher (rakietnica) jest już nieodłącznym standartem w tego typu grach. The Ripper, pod tą tajemniczą nazwą ukrywa się... Chaingun. No i oczywiście nie zabraknie ulubionego kopniaka (czyli Duke's mighty foot) i Shrinkera. Według 3D Realms, wszystkie bronie mają miec „coś", co uczyni je specjalnymi.

Multiplayer

„Duke Nukem Forever" będzie używać jedynie protokołu TCP/IP (czyli podobnie jak w „Quake 2"). Na potrzeby Djuka powstanie GameSpy. „Duke 4" ma obsługiwać do dwustu graczy jednocześnie. Uważam jednak, że raczej nigdy nie spotka się taka liczba graczy na serwerze. Czemu? Na własne oczy widziałem jak krztusić się dobrej jakości komp. próbując udźwignąć mapę na 32. (Quake'ową oczywiście) osoby, a co dopiero na ponad setkę !? 3D Realms zapowida, że ma powstać DukeC, co rozwiąże kłopot z dodatkami.



System Requirements

Według infosów minimalne wymagania to: P133 (lub większy) oraz 32 MB ramu. „Duke 4" nie wymaga, aczkolwiek supportuje akceleratory graficzne włączając 3Dfx, PowerVR i Rendition.

To wszystko brzmi pięknie, nieprawdaż? Autorzy podobno nie wyjawili jeszcze wszystkich tajemnic dotyczących Duke'a – nie chcą, aby inne grupy developerskie podłapały ich pomysły. C Ya !!!

gRoovy

Nie wiem jak Wy, ale ja obgryzam sobie paznokcie, wyczekując na premierę „Duke Nukem Forever" i na... no... tego... no... striptiserki (U wanna dance ;))).

Platforma: **PC**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **Interplay**
Premiera: **1999**

Hordes

W zalewie gier pojawiających się na rynku ukazuje się stosunkowo dużo tytułów pod szyldem „strategia".

Jak wszystkim wiadomo coraz częściej twórcy sięgają po rozgrywki toczone w czasie rzeczywistym, choćby dlatego, że odzwierciedlają one dużo lepiej realne sytuacje z jakimi borykać się musi prawdziwy dowódca. Do takich właśnie należeć będzie nowy produkt znanej i doświadczonej firmy GT. Wszyscy, włącznie z twórcami gry, mają świadomość, że na rynku w najbliższym czasie pojawić mają się dziesiątki czy może nawet setki, gier strategicznopodobnych. W związku z tym nie pozostało nic innego, jak stworzyć grę opartą na znanych rozwiązaniach i okrasić ją kilkoma ciekawymi innowacjami. Z tego połączenia wyszedł „Hordes". Ma on łączyć w sobie elementy RPG i strategicznego zarządzania w czasie rzeczywistym, co jest nieco zaskakujące, ale jak dla mnie zapowiada się naprawdę fajnie. Od strony fabularnej chodzi o zdobycie przewagi nad przeciwnikami (zniszczenie ich), aby w konsekwencji objąć swoim panowaniem królestwo Aldamar. Środkami do tego mają być wynalazki, konstrukcje tworzone w oparciu o inteligencję oraz odkrycia. Głównym celem jest dotarcie z pokaźną armią pod mury Wielkiego Fortu i zniszczenie przeciwnika stojącego na naszej drodze do tronu. W programie znaleźć ma się wiele innowacji takich, jak zniszczenie krajobrazu w zależność od rodzaju broni użytej w walce. Nie będzie dwóch identycznych potyczek, bo teren za każdym razem jest losowo generowany. Oddziały wojaków można będzie podzielić na małe części, co umożliwi zindywidualizowane kierowanie wojskiem. Do wyboru będzie 35 krain i ponad 10 odmiennych scenariuszy do rozegrania w trybie multiplayer. Smakowitym kąskiem ma być niespotykana dotychczas ilość machin wojennych oraz jednostek zajmujących się badaniami i konstruowaniem. Miło będzie także skorzystać z funkcji bliższego przyjrzenia się działaniom specjalistycznej jednostki za pomocą znanej skądinąd funkcji zoom. Nie wiem jak Wy kochani stratedzy, ale ja nie mogę się doczekać tej gierki.

Slaughter

Klasyczna strategia z wieloma nowatorskimi rozwiązaniami.



Z OSTATNIEJ CHWILI

Targi w pocie czoła...

Nigdy nie chciałem być... hutnikiem. Tymczasem ostanie targi gier komputerowych, które odbyły się w dniach 8-10 maja w warszawskiej hali „Mera", zmusiły mnie do wcielenia się w taką rolę.



Nasza Kama do walki z upałem używała klimatyzacji „unpluged"



Prawdziwa uczta dla fanów Nintendo

Po przekroczeniu progu hali poczułem się jak w piekle! Niemiłosierny żar i zaduch skutecznie zniechęciły mnie do zwiedzania targów, ale czegóż się nie robi dla naszych Czytelników. Po otarciu potu zalewającego oczy ujrzałem kilkanaście standardowych „budek", które pełniły rolę stoisk różnych firm, mniej lub bardziej związanych z branżą gier komputerowych. Niestety, zabrakło słynnych projektantów mody, którzy zmieniliby ich wygląd na bardziej odlotowy. Jedynie futurystyczne stoiska GT Interactive i Activision odcinały się od sztampowej zabudowy targów.

Spośród kilkunastu liczących się wystawców, najbardziej imponujące stoiska miało trio czołowych, polskich dystrybutorów: IPS, LEM, MIRAGE. Na tyłach połączonych stoisk urządzono coś na wzór „Jaskini Gier". Ustawiono ponad czterdzieści komputerów Highscreen P-233 MMX z Voodoo II na pokładzie. Każdy z dystrybutorów miał bezpośrednie „strefy wpływów" na poszczególne maszyny. I tak, w strefie „Mirage" prezentowano między innymi: „World League Soccer 98", „Deathtrap Dungeon", „Mortyr" (to produkt polski z bardzo dobrym engine, podobno porównywalny z „Quake", „Unreal" i innymi współczesnymi klonami



Najbardziej odlotową koferencję prasową zgotowali nam kolesie z Leryx LongSoft

„Wolfa"), „Stone Axe PL" oraz kolejną polską produkcję, „Terminus". LEM w swojej części „Jaskini" pokazywał „Red Line Racing", „Battlezone" i kilka innych tytułów. Na „bratnich" stoiskach, tj. Activision, prezentowano grę „Unreal", która była wielkim wydarzeniem targów, zaś na stoisku GT prym wiodła „Battlezone", która niestety nie rozpalała takich emocji, jakie mogła wywołać gra „Sin", której beta wersja niestety nie zdążyła dotrzeć na czas. W strefie wpływów IPSu promowano grę „Reflux" (na Zachodzie będzie nosiła tytuł „Robo Rumble" – dlaczego? Zobaczcie w słowniku!). Tu warto zainteresować się ceną tego programu. „Reflux" ma bowiem kosztować (uwaga!) TYLKO 49,99 złotych! Dlaczego? Szefostwo IPS podjęło niezwykle ryzykowną próbę obniżenia cen gier na rynku polskim. „Reflux" ma być papierkiem lakmusowym. W tym przypadku gracz, który za jakiegoś nędznego pirata daje nierzadko więcej w stosunku do oryginalnej gry (oczywiście z pudełkiem i instrukcją), teraz będzie mógł w zgodzie z prawem i własnym sumieniem, za stosunkowo niewielkie pieniądze, nabyć produkt wysokiej klasy. Jeśli ten eksperyment się powiedzie, a na to się zanosi, IPS obniży ceny na wszystkie nowe superprodukcje (także takich firm, jak „Electonics Arts"!) do... osiemdziesięciu złotych! Czy to oznacza, że „FIFĘ 99" (razem z jej braćmi i siostrami) kupimy za supercenę? To już w zasadzie zależy od nas, graczy. Pora przejść dalej.



Spece od PSXa Baron Jack i Rafał rozgrzewają publikę przed naszymi konkursami

Na stoisku USERa stały cztery spięte siecią IPX PeCety, na każdym odpalony był „Target" – polska gra doomopodobna, której prawdziwa premiera odbyła się na targach.

Na stoisku MarkSoftu prezentowano 3 produkcje SEGA-PC: „Last Bronx" (mordobicie 3D), „Virtua Cop 2" („celowniczki") i „SEGA Touring Car Championship" (rajd). Dodatkowo grano w strategię „Semper Fi".

W „CD Projekcie", do czego zdążyli nas już przyzwyczaić, programy kupowało się w „strefie niskich cen". Oprócz tego stały tam cztery komputery spięte siecią z zainstalowaną „F1 GP" i jeden ze „Starcraftem".

Po drodze na nasze stoisko (na którym oprócz możliwości wykupienia prenumerat naszych wspaniałych pism i numerów zarówno najnowszych, jak i archiwalnych, a także pogadania „na żywo" z większością członków redakcji, można też było zagrać w różne konkursy na Sony PlayStation) trafiało się na stoisko „American Computer and Games". Tam zaś promowano Pocket GameBoya (teraz w siedmiu kolorach!) oraz Nintendo 64 (hasło reklamowe z błędem: „64 bitów = 2x32 bitów").

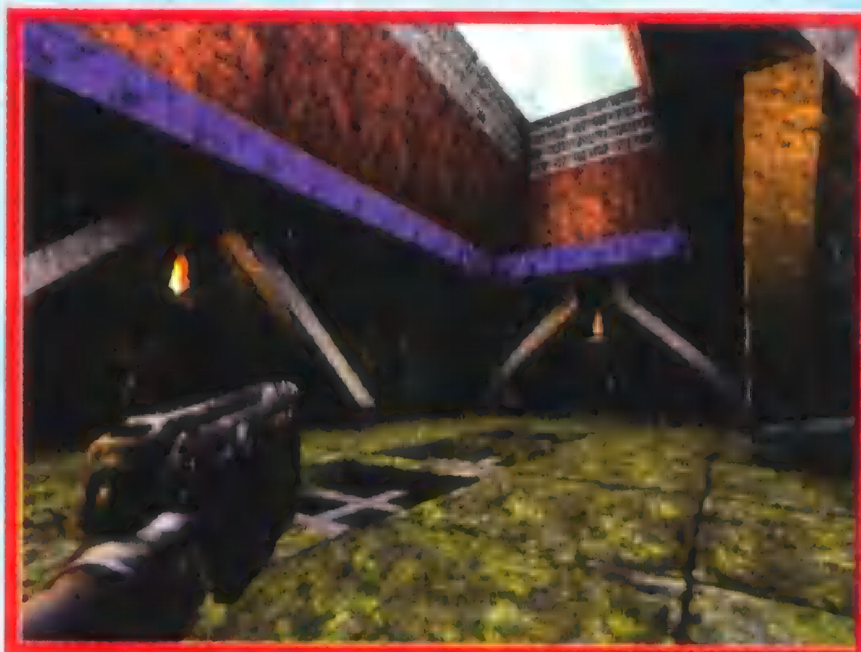
Na koniec znakomicie wyposażone stoisko firmy MultiStyk, na którym można było zagrać w różne gry na rozmaitych maszynkach, ale koniecznie wyposażonych w manipulator, którego dystrybutorem był wystawca. Różnorodność olbrzymia, organizacja świetna i fenomenalne zaopatrzenie na zapleczu (dla wtajemniczonych), które ratowało życie w tym potwornym upale. Serdeczne dzięki za ratunek (nie upał!)

Podsumowując. Zamknięta hala, tłumek ludu i 40 stopni powodowały obfite wylewy potu nawet podczas trwania w stanie zawieszonej aktywności ruchowej. Ogólnie rzecz biorąc, szóste targi gier komputerowych można uznać za wyjątkowo nieudaną imprezę. Mam nadzieję, że w tej sytuacji organizatorzy rozważą czy jest sens organizować wiosenną edycję za rok.

Jedynym wydarzeniem, które rozruszało naszą załogę, był ostatni kwadrans imprezy, kiedy to (tradycyjnie już) zorganizowaliśmy wielkie rozdawnictwo. Było cool! Ponad dwieście pism z krążkami i ok. 300 samych krążków trafiło w Wasze rozedrgane łapki. Przy okazji kilka stratowanych krzaczków i innych drobiazgów oraz wściekłe miny przedstawicieli(ek) organizatorów nie zmąciły dobrej atmosfery. Pozdrawiamy i do zobaczenia w październiku.

Obszerny reportaż słowno-fotograficzny znajdziecie na następnym coverCD. Polecam. **CeFeK**







Unreal

Zapnijcie mocno pasy i przygotujcie się na ostrą jazdę - jedna z najbardziej oczekiwanych gier FPP, „Unreal" dosłownie na dniach zawita na sklepowych półkach.



Na temat „Unreal" przelano już tysiące kilobajtów. Autorzy twierdzą, że ich gra spokojnie wytrzyma konkurencje ze strony „Quake II". Czy oby twórcy nie przesadzają? Wygląda na to, że „Nierealne" stanie się realnym.

„Unreal" zapowiadany jest już od dobrych czterech lat. Kiedy wreszcie ukazała się wersja „Confidential Beta", Dariush powiedział: „Patryk (tak brzmi moje piękne imię), piszesz preview - na jutro". Czym prędzej wziąłem „Unreala" i zacząłem rżnąć (w grę, ofcorz). Po wielu godzinach nieustającej wyżywy jestem w stanie przystąpić do napisania solidnej relacji z tej gry. Zapraszam!

Nierealne In-tro Na początek (już tradycyjnie) pójdzie fabuła, która może nie jest wymysłem wielkiego pisarza, aczkolwiek jest przedstawiona w ciekawy sposób. Gracz dowiaduje się o swej historii w trakcie gry, przez co cały czas pozostaje w napięciu. Wcielasz się w postać Thaka - jednego z pasażerów statku transportujących skazańców na księżyc. Podczas lotu staje się coś dziwnego - pole magnetyczne jakieś nie skolonizowanej planety przyciąga statek. Kapitan i piloci są bezradni, statek się rozbija, a Ty (jako jedyny, który przeżył) nie pamiętasz co się stało i gdzie jesteś. Chwytasz za pistolet plazmowy i wyruszasz w podróż w nieznane.

Nierealny świat Brawa należą się autorom za naprawdę ogromny świat. Sam muszę przyznać, że gdy po raz pierwszy wyszedłem na łono natury, nie wiedziałem czego mam się spodziewać - ładnie pachnących kwiatków czy też krwiożerczych roślin, które tylko czekają, by zanurzyć swe ząbki w mojej wątrobie. Największe chyba wrażenie zrobił na mnie widok spadającego wodospadu. Stałem wtedy na cholernie wysokiej skale. Nie wiedziałem czy zaryzykować i skoczyć, czy pójść w inną stronę. Skoczyłem, kontakt z glebą i... Thak nie przeżył. Bardzo podobało mi się rozwiązanie samego lotu, nie spadłem po 2 sekundach, lecz po 5. Wszystko wyglądało tak realnie - po prostu poezja. Innym razem skoczyłem z tej samej skały, lecz do wody... przeżyłem.

Akcja rozgrywana jest głównie w zamkniętych lokacjach, które także wyglądają świetnie. Otwarte pomieszczenia służą głównie jako łączniki z bazami.

Nierealny Arsenał Nierealny arsenał - w tym przypadku - to trafne określenie. Wszystkie modele broni wyglądają jakoś dziwnie. W „Quake II" od początku wiedziałem co do czego służy, tu zaś błądziłem. Eightball - jedna z najfajniejszych pukawek - to granatnik, który po przytrzymaniu prawego przycisku mychy (alternate fire) wali ośmioma granatami naraz. Na eightballu można robić rocketjumpy - co prawda są one znacznie niższe, ale są. Oryginalnym narzędziem mordu jest Razor Blades - broń na wirujące ostrza odbijające się od podłoża. Są jeszcze minigun, gun nawalający odłamkami - reszta to głównie bronie energetyczne.

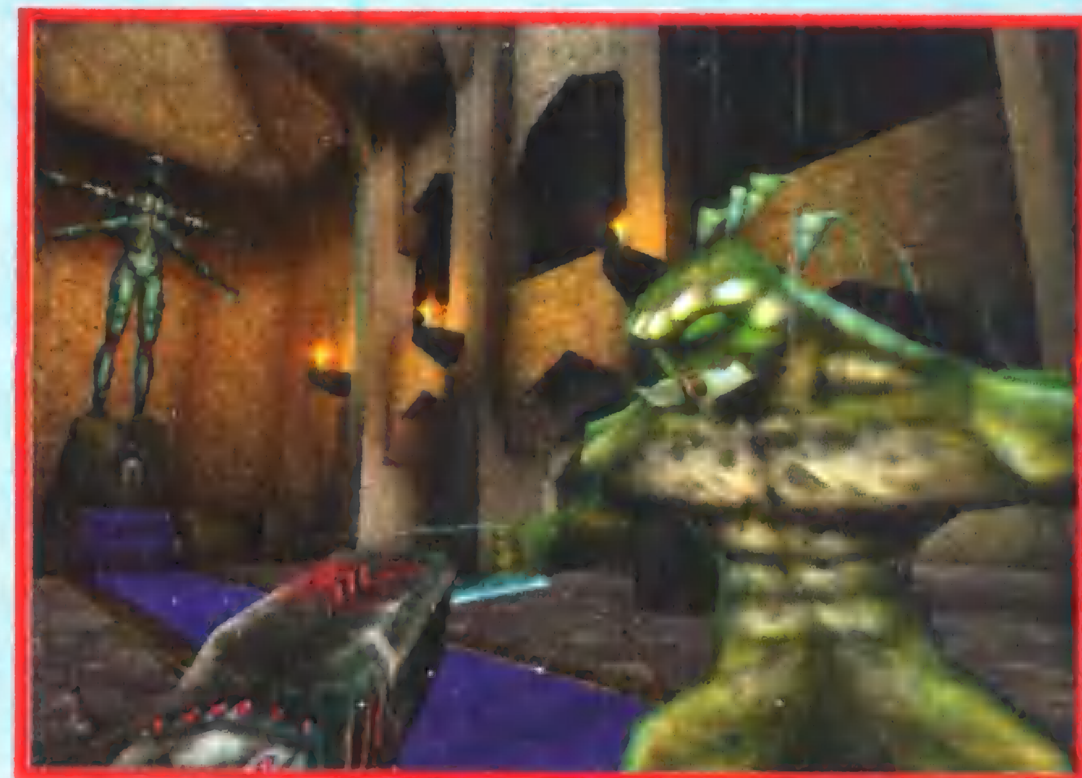
Nierealna Grafika Grafika w „Unreal" jest po prostu obłędna. Bez żadnych wątpliwości mogę stwierdzić, że engine Epicu kładzie na kolana ten z id Software. „Unreal" wykorzystuje 32-bitową paletę kolorów, przez co wygląda olśniewająco pięknie. To oczywiście nie koniec fajerwerków graficznych. A co powiecie na dynamiczne oświetlenia, efekty foggingu, cudowny light sourcing, przezroczyste, animowane tekstury wody czy lodu? Ja padam na kolana. Grę po prostu trzeba zobaczyć w akcji, gdyż statyczne screeny nie oddają potęgi i piękna grafiki „Unreal".

Nierealne Wymagania „Unreal" jest jedną z nielicznych gier, które mają tak cholernie ogromne zapotrzebowania sprzętowe. Ja grałem na P233 MMX, 32 MB RAM, VooDoo2 i giera się krztusiła. Jeżeli panowie nie poprawią tej (chyba największej) usterki, to nie wiem czy gra osiągnie jakiś sukces. Mi nie za bardzo widzi się perspektywa gry na najmniejszym okienku w rozdzielczości 320x200.

„Nierealny" vs „Quake 2" Z kilku części tego tekstu można by wywnioskować, że „Unreal" bije na głowę „Quake II". Muszę przyznać, że jestem w wielkim dylematiasie. Obie gry mają cudowny klimat i wspaniałą grafikę. Mimo tego, coś przemawia za produkcją Epic Megagames. Ludzie, którzy mieli okazje pograć w wersje „Confidential Beta" byli bardzo zadowoleni. Błażej „Beria" Wardęcki powiedział, że gra w singlu ma wielkie szanse pokonać swego rywala, natomiast nie wie jak to wszystko będzie wyglądało w multi-playerze. Druga znana osobistość, Macler był uraczony graficzną stroną gry. Obie gry różnią się od siebie filozofią. Kiedy w „Quake II" kosiliśmy setki wrogów, tak tu obcy pojawiają się sporadycznie.

Nie Jest Tak Wcale Nierealnie „Unreal" nie jest chodzącym ideałem. Ma kilka wad, które, mam nadzieję, zostaną poprawione w ostatecznej wersji. Jedną z nich są wymagania sprzętowe. Gra przez autorów zapowiadana była jako coś oryginalnego - bez żadnych sztampowych rozwiązań typu: pójdź tam, zabij tego-i-tamtego, przesuń dźwignię. W rzeczywistości „Unreal" nie wprowadza niczego nowego do gatunku. Jest to nadal gra zrobiona na bazie standardowego schematu produkcji FPP.

gRu













Ultima IX:

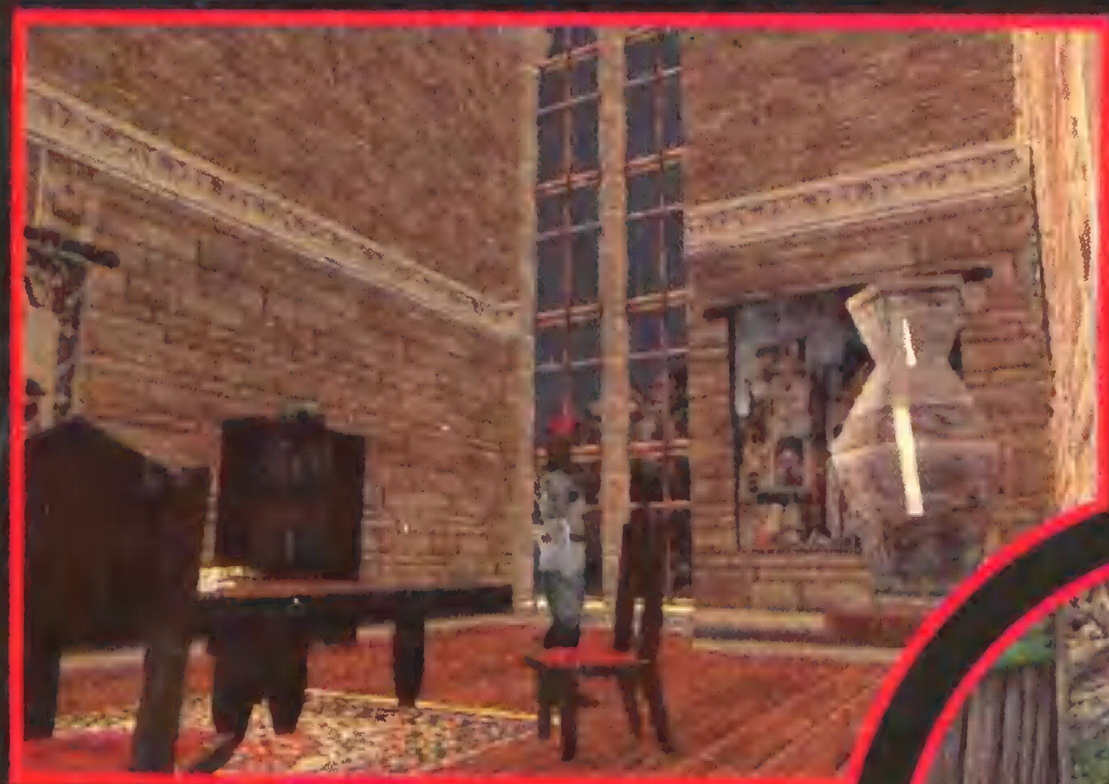
Istnieją rzeczy, których nie można zaprzeczyć: słońce jest gorące, ziemia jest okrągła, woda jest mokra, wyjdzie następna część „Ultimy"... A właśnie! W tym momencie możecie być zdziwieni, bo wszystko wskazuje na to, że ta seria dobiega końca. Wcześniej jednak w nasze łapki wpadnie dziewiąta już część „Ultimy" pt. „Ascension".

Ta seria wydaje się być nieśmiertelną. Osiem podstawowych „Ultim", „Ultimy Underworld", a na dokładkę „Ultima Online" (która moim zdaniem jest najbardziej wyrafinowanym rolplejem świata). Pierwsza część powstawała jeszcze w Basicu, dopiero kolejne w bardziej zaawansowanych językach programowania. Sam Richard Garriott, przyznaje że assemblera uczył się... podczas pisania „Ultimy II"! Nie umniejszało to wcale faktu, że gry były naprawdę dobre i zdobywały sobie rzesze oddanych zwolenników. Obserwując ewolucję tej sagi odnosiło się bardzo silne wrażenie, ciągłych zmian głównej idei gry – stawała się ona coraz prostsza i poprzetykana coraz większą liczba przydługich konwersacji (w ósmej części sięgnęło to, moim zdaniem, granic paradoksu), co było denerwujące dla ortodoksyjnych rolplejowców. Najprawdopodobniej było to spowodowane tym, że Lord British stopniowo tracił kontrolę nad procesem powstawania gry na rzecz zajmowania się aspektem marketingowym powstających produktów oraz swej firmy. Rysio Garriott postanowił zmienić definitywnie swoje podejście do nowo powstającej „Ultimy IX". Objawiło się to zatrudnieniem Eda Del Castillo (producenta „Command & Conquer"), na stanowisko producenta nowej „Ultimy". Jak twierdzi Garriot, zwolni go to od przykrych obowiązków związanych z koordynowaniem pracy całego zespołu, dzięki czemu będzie mógł czuwać nad kształtem „Ascension" obejmując stanowisko głównego projektanta tej gry.



„Podobnie jak wszystkie poprzednie „Ultimy" tak i najnowsza, będzie miała sporo powiązań ze swoimi młodszymi siostrami, co jest niewątpliwie bardzo dobrą wiadomością dla wszystkich fanów tej serii".

Na czym więc będą polegały główne zmiany w najnowszym produkcie Lorda Britisha? Pierwszą podstawową, najbardziej rzucającą się w oczy, jest niewątpliwie grafika. Tym razem „Ultima" będzie zaprezentowana w pełnym 3D, a dokładniej czymś na kształt „Tomb Raider" lub „Mario 64". Według zapowiedzi programistów zajmujących się tą częścią gry, będzie to w ogóle jeden z najlepszych enginów graficznych 3D, jakie można spotkać w grach. Jego cechą charakterystyczną ma być przede wszystkim niezwykła płynność (co najlepiej widać przy szybkim pokonywaniu jakiegoś odcinaka terenu postacią, którą kierujemy) oraz bardzo inteligentne zachowanie kamery (niezależnie od tego jak się przemieścimy w polu widzenia, zawsze będą znajdowały się najważniejsze obiekty lub przedmioty). Zespół tworzący engine, zwraca szczególną uwagę na sposób sterowania postaci, ponieważ jak twierdzi Garriott, jest to jedna z największych bolączek praktycznie wszystkich gier trójwymiarowych. Początkowo wszystkie obiekty miały być obłożone 8-bitowymi teksturami, w końcu jednak po wielu perturbacjach technicznych zespołowi devoloperów udało się zrealizować swoje marzenie – zastosowanie 16-bitowych tekstur! Ponadto wszystko będzie wyświetlane w wysokiej rozdziałce, dzięki czemu obserwując ściany lub wszelkie inne obiekty otoczenia nawet z bardzo małej odległości, nasze oczęta nie zostaną uraczone tzw. pixelozis gigantus. Oczywiście nie ma nic za darmo – „Ultima IX" będzie wymagała hardware'owej akceleracji grafiki. W grze zaimplementowano obsługę 3Dfx-a oraz Direct3D. Nie wiadomo jeszcze czy









„W „Ultimie IX", zastosowano fizyczne modelowanie obiektów, tak więc gdy zawieje dość silny wiatr, na masztach zaczną mocniej łopotać chorągiewki, a fale na jeziorku zrobią się znacznie wyższe".

Ascension

giera powstanie w wersji nie dopalanej, ale jej autorzy twierdzą, że chcą aby mogli się nią cieszyć wszyscy, a nie tylko ci, którzy posiadają sprzęt najwyższej klasy. Hmmm... Zobaczymy jak to będzie wyglądało w praktyce, ale osobiście nie chce mi (tzn. Suicide'owi) się wierzyć, że gra tak zaawansowana technicznie, będzie cieszyła posiadacza Pentiuma 133 – ona po prostu będzie chodziła na jego sprzęcie, a z radością z giercowania może być już różnie.

A że gra będzie bardzo zaawansowana technicznie – o tym nie ma żadnych wątpliwości! Wyobraźcie sobie, że w „Ultimie IX", zastosowano fizyczne modelowanie obiektów. Na czym to polega? Otóż gdy zawieje dość silny wiatr, na masztach zaczną mocniej łopotać chorągiewki, a fale na jeziorku zrobią się znacznie wyższe... Uch! Aż ciarki przechodzą człowieka po plecach! Ponadto jak obiecują autorzy „Ascension" w grze na pewno nie znajdziemy „pudełkowych budowli" (vide polskie bloki mieszkalne) tylko bogato stylizowane wnętrza oraz pełne detali scenerie. „Ultima IX" ma również charakteryzować się dużą różnorodnością tekstur, którymi pokryte są obiekty. Perfekcyjne wręcz dopracowanie grafiki nie jest bynajmniej tylko i wyłącznie fajerwerkiem technicznym. Zdaniem Richarda Garriotta, odpowiednie zrealizowanie fikcyjnego świata, w którym będzie się rogrywać fabuła gry, ma zasadniczy wpływ na jakość każdego rolpleja. Z tego powodu podczas tworzenia „Ascension" zwrócono szczególną uwagę na możliwie najbardziej realistyczne odwzorowanie komputerowej rzeczywistości na płaszczyźnie audio-wizualnej. Grafika to niewątpliwie największy atut „Ultimy IX". A co z drugim bardzo ważnym elementem każdego rasowego rolpleja, czyli fabułą. Przede wszystkim, nie zrezygnowano z zachowania powiązań między poszczególnymi odcinkami serii. Podobnie jak wszystkie poprzednie „Ultimy" tak i najnowsza, będzie miała sporo koneksji ze swoimi młodszymi siostrami, co jest niewątpliwie bardzo dobrą wiadomością dla wszystkich fanów tej serii. Fabuła jest niezbyt skomplikowana: Avatar, główny bohater, po ukończeniu ostatniej misji szerzenia dobra na świecie powraca do Britanni, aby zetknąć się z tym czego obawiał się najbardziej. Podczas jego nieobecnosci Guardian przejął kontrolę nad światem. Oczywiście Ty jako główny bohater i jednocześnie obrońca pokrzywdzonych zamierzasz zniweczyć jego plany. Cóż, fabułka jest niezbyt skomplikowana, ale zawsze powtarzałem, że w grach role-playing najważniejsza jest nie fabuła lecz sposób w jaki zostanie zrealizowana intryga.







A co z informacją podaną na początku? Czy faktycznie „Ultima IX" będzie ostatnią częścią z tej wielkiej serii? I tak i nie! Otóż, już teraz mówi się o powstaniu... „Ultimy X"! Jednak jak twierdzi Richard Garriot będzie to zupełnie nowa gra. Pozostanie Britannia, jednak będzie bardzo mocno zmieniona. Del Castillo twierdzi, że zmieni się gruntownie system rozgrywki i właściwie ze starego programu pozostanie tak naprawdę tylko tytuł...

W zapowiedziach „Ultima IX: Ascension" wygląda bardzo obiecująco – jak to będzie w rzeczywistości, zobaczymy. Jedno jest pewne: za kilka miesięcy (najprawdopodobniej jeszcze w wakacje br.) świat komputerowy będzie przeżywał wielkie święto, przyglądając się najnowszej części z wielkiej serii. *Suicide*

Najpoważniejszy Ko

HALF-LIFE

EXCLUSIVE



















Zakładając, że chcemy wstrzyknąć trochę adrenaliny w gatunek FPP, zaawansowana sztuczna inteligencja była jednym z podstawowych celów, jakie chcieliśmy osiągnąć. Kilka miesięcy temu udało nam się dojść do punktu, w których sztuczna inteligencja zaskakiwała nawet nas, twórców kodu.

nkurent „Quake 2”

Specjalnie dla GK wywiad z twórcami pierwszej strzelaniny FPP, która ma realne szanse zagrozić pozycji „Quake 2”

O „Half Life” pisaliśmy już w „GK” kilkakrotnie. Od czasu gdy widzieliśmy pierwsze zapowiedzi tej gry, nasze apetyty wciąż rosną i rosną, tym bardziej że screeny i szumne zapowiedzi autorów pozwalają spodziewać się absolutnie kręcącej produkcji. Ponieważ premiera „HL” jest już bardzo blisko, postanowiliśmy przeprowadzić rozmowę z Gabem Newellem, jednym z założycieli Valve, który zdradzi wszystkie tajemnice ich najnowszej strzelaniny FPP.

Gry Komputerowe: Opowiedz trochę o Valve. Ilu ludzi pracuje nad „Half Life”?

Gabe Newell: W Valve pracuje aktualnie zespół 25 osób. Siedziba firmy znajduje się w Kirkland, niedaleko od Seattle i Jeziora Waszyngtona, na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Założyliśmy ją wspólnie, ja i Mike Harrington, zaraz po tym, jak opuściliśmy Microsoft. Aktualnie pracujemy nad dwiema grami – „Half Life” i drugą, jeszcze niezapowiedzianą. „Half Life” jest naszą pierwszą wspólną grą jako nowego zespołu, ale prawie każdy z nas pracował już wcześniej nad jakimiś znanymi tytułami, chociażby „Duke Nukem”, „Final Doom” czy „Doom” na PSX.

GK: Ile czasu powstaje gra?

GN: Pracujemy nad nią od czasu założenia Valve, tj. od sierpnia 1996 r.

GK: Zacznijmy od fabuły. Czy będzie ona ważna w grze?

GN: Jesteś naukowcem, pracującym w tajnym laboratorium, ale nawet nie masz służbowej spluwy. Gra zaczyna się w momencie gdy nasz bohater idzie do pracy i odkrywa tam niezły bałagan. Wychodzi na to, że jego eksperymenty spowodowały najazd obcych z innego wymiaru, co później okaże się zresztą niezupełnie prawdziwe. Nasz bohater musi więc wydostać się na powierzchnię, gdzie uratują go oddziały armii Stanów Zjednoczonych. Jednak to również okaże się później nie najlepszym pomysłem. Tworząc fabułę chcieliśmy zerwać z bardzo sztampowym pomysłem „inwazji złych i bohaterskiego wybawcy”. Chcieliśmy umieścić zwykłego człowieka w sytuacji dla niego nietypowej, gdy czuje się winny za cały bałagan, i kazać mu improwizować w działaniu.

GK: A sama rozgrywka? Czy będzie opierała się bardziej na czystej akcji, czy trzeba będzie wykonywać coś pokroju misji?

GN: „Half Life” jest grą akcji, co do tego nikt chyba nie ma wątpliwości. Jednak naszym zdaniem, gatunek, który reprezentuje, wymaga pewnych zmian – strzelaniny FPP stały się ostatnio zbyt monotonne i sztampowe. Zauważ wroga, zastrzel, biegnij, zastrzel, znajdź klucz, otwórz drzwi, biegnij etc. A kiedy już poznasz jakiś rodzaj przeciwnika, nigdy już nie uda mu się Ciebie zaskoczyć, bo cały czas zachowuje się tak samo. Kiedy zrobiliśmy sobie w Valve małą burzę mózgów, nazwaliśmy taki rodzaj gry „potworkami w pudełkach” i tworząc „Half Life” staraliśmy się jak najbardziej przełamać ten schemat, przywrócić do gatunku pewien rodzaj ekscytacji i nieprzewidywalności, jaki towarzyszył tym grom u ich początków.



Valve powstało w 1996 r. Firmę założyli Gabe Newell i Mike Harrington, którzy właśnie wtedy odeszli z Microsoftu (zajmowali się tam m.in. pracą nad kolejnymi Windowsami). W krótkim czasie do teamu dołączyło dodatkowych 20 programistów, grafików i projektantów. Wszyscy oni mają już za sobą doświadczenie w produkcji gier. Część pracowała wcześniej w 3D Realms nad „Duke Nukem 3D”, Dynamix czy Microprose. Część to znani twórcy dodatków do „Quake”. „Half Life” będzie ich pierwszą wspólną grą, ale w zanadrzu mają już następne.

VALVE

Ponieważ od początku wszystko tworzyliśmy w 16–bitowym kolorze, gra wygląda znakomicie również bez akceleracji.

GK: Jak to będzie wyglądało w praktyce?

GN: Mamy więc zadania, w których trzeba będzie oszczędzić i ochraniać cywilnego naukowca, bo tylko on będzie mógł otworzyć drzwi zabezpieczone skanerem siatkówki oka, przez co udostępni nam nowe obszary działania. W bazie są poziomy, do których dostęp dla naszego bohatera jest zabroniony i trzeba będzie trochę pokombinować, aby się tam dostać.

GK: Czy aby uniknąć nudy będziecie się starali umieścić w grze całkowicie odmienne od innych poziomy, zaskakujące wyzwania?

GN: Staramy się przygotować je tak bardzo różnorodnie, jak to tylko możliwe. Będą więc proste problemy fizyczne, np. „jak tu przeskoczyć z jednego potężnego ruchomego tłoku na drugi, aby nie zlecieć do kwasu”? Albo typowe sytuacje związane ze środowiskiem gry, np. w sytuacji, gdy spadasz z góry na pokryte lodem jezioro. Jeśli strzelisz w jego powierzchnię, skruszysz lód, i tym samym stracisz mniej energii uderzając w niego. Albo gigantyczna macka w jednym z silosów w bazie, gdzie będziesz musiał odkryć, że tak naprawdę ten stwór nie widzi Ciebie, a tylko słyszy. Więc bieganie i strzelanie będzie tu najgorszym z możliwych rozwiązań. Będą też miejsca, gdzie będziesz musiał poradzić sobie z całą zgrają przeciwników, a tu mogą się przydać różnego rodzaju maszynerie (planujemy zgniatarki, hie, hie). Będą wspomniane już fragmenty „ochroniarskie”. W wielu momentach gry po prostu będziesz mógł stanąć i pozachwycać się światem, czy zachowaniem potworów i ich wzajemnymi relacjami. Nie mam pojęcia, czy można to podciągnąć pod miano zagadek, ale wszystko z pewnością wpłynie na bogactwo środowiska i samej rozgrywki.



GK: Czy jesteście pewni, że wprowadzenie takich elementów odniesie pożądany skutek?

GN: Wprowadziliśmy je nie po to, aby zrobić z „Half Life” hybrydę kilku gatunków, tylko po to, aby zrobić z naszej produkcji znacznie lepszą grę akcji. Mówiąc krótko, chcemy aby gracz nie pociągał tylko za spust, ale używał też szarych komórek. I możemy założyć się, że wielu hard-corowych maniaków właśnie na to

czeka. Każdy, komu pokazywaliśmy grę, i kto obcował z nią dłuższy czas, odpowiadał „Tak! To działa!". Oczywiście, może ci ludzie starali się tylko być mili, ale wydaje nam się, że kierunek, w którym idziemy, jest właściwy, i inni producenci FPP podążą za nami.

GK: Porozmawiajmy o technikaliach. Bazujecie na technologii przygotowanej przez Id Software. Jakie zmiany wprowadziliście w oryginalnym engine „Quake'a"?

GN: Wielu ludzi, z tych którzy widzieli „Half Life", mówiło coś, co można odczytać jako „to z pewnością nie wygląda jak Quake". Włożyliśmy naprawdę kolosalny wysiłek w engine, dodając na przykład szkieletowy system animacji Kena Birdwella, 16-bitowy kolor, dźwięk w systemie DSP, wiązkowe efekty świetlne, i całą masę efektów wynikających z praw fizyki, czego wcześniej nie było w strzelaninach FPP. To naprawdę zaawansowana technologia, a co najważniejsze, rozwijała się wraz ze wzrostem naszych oczekiwań, co do tego, co chcieliśmy umieścić w grze.

GK: „Half Life" będzie jedną z pierwszych gier, ze specjalnymi procedurami wykorzystującymi chip Voodoo2. Jaka będzie różnica między grafiką wspomaganą przez Voodoo2 a tą wykorzystującą starszą wersję?

GN: Oczywiście Voodoo2 jest w tej chwili naszym ulubionym akceleratorem (chyba robimy mu teraz taką małą kryptoreklamę). Prototyp tej karty mamy już od kilku miesięcy, i to po prostu zadziwiające, jak szybka potrafi ona być. Tak na oko uzyskać na niej można przyspieszenie o prawie 100% w stosunku do standardowego Voodoo, który do tej pory był dla wszystkich odnośnikiem. Oczywiście nasza gra będzie wspomagać praktycznie wszystkie nowoczesne akceleratory. Prowadzimy rozmowy z nVidia i NEC, o wsparciu dla ich chipsetów. Właściwie wszystko co używa Open GL albo driverów D3D będzie wykorzystane w „Half Life".

GK: Jak będzie wyglądała ta gra na sprzęcie nie wyposażonym w akcelerator?

GN: Ponieważ od początku wszystko tworzyliśmy w 16-bitowym kolorze, gra wygląda znakomicie również bez akceleracji. To znaczy że nawet na zwykłym, PC będzie można zobaczyć kolorowe oświetlenie, efekty przezroczystości, dymu, bąbelki czy promienie światła.

GK: A czym jest dźwięk DSP?

GN: DSP, czyli „digital signal processing", polega w dużym skrócie na tym, że całkiem inaczej brzmi strzał z giwery na wolnym powietrzu, a inaczej w wąskim korytarzu o metalowych ścianach. Ale to już najlepiej usłyszeć „w akcji"...

GK: Z tego co do tej pory widziałem, przywiązujecie dużo uwagi do wyglądu potworów...

GN: Tak, robimy je techniką szkieletową, to znaczy nakładamy rodzaj „wirtualnej skóry" na animowany przez komputer szkielet. Dzięki temu nasze potwory zbudowane są z nawet 6000 poligonów, a 16-bitowa paleta pozwala nam na dodatkowe zastosowanie przy ich projektowaniu takich efektów, jak kolorowe światła, przezroczystość, metaliczny połysk, alphablending. Przy czym nie musimy się głowić, co da się zamieścić w wersji akcelerowanej, a co nie, właśnie dzięki użyciu tak dużej liczbie kolorów.





GK: Pracujecie też nad inteligencją przeciwników...

GN: Zakładając, że chcemy wstrzyknąć trochę adrenaliny w gatunek FPP, zaawansowana sztuczna inteligencja była jednym z podstawowych celów, jakie chcieliśmy osiągnąć. Naszym zdaniem zbyt wiele firm po prostu kopiuje to, co kiedyś Id pokazało w „Wolfensteinie". Dla nas inteligencja przeciwników była absolutnie podstawą grywalności. Chcieliśmy, aby nasze potwory były czymś więcej niż tylko przewidywalnym mięsem armatnim, aby nigdy nie było wiadomo do końca, jak się właściwie zachowają w danej sytuacji. Chyba najbardziej wyraziste będą tu grupowe zachowania niektórych przeciwników. Kiedy na przykład atakujesz oddział komandosów, niektórzy będą rzucać się w poszukiwaniu ukrycia, inni natychmiast będą ich osłaniać, otwierając ogień zaporowy. Jeśli ty schowasz się za jakąś skrzynią, przeciwnik będzie na tyle mądry, aby spróbować odbijać granaty od ścian i sufitu, byleby tylko Cię stamtąd wykurzyć. Jeśli morale wrogów opadnie poniżej pewnego poziomu, będą starali się wycofać na z góry upatrzone pozycje, z kolei inna grupa potworów spróbuje Cię okrążyć, a gdy już nieźle oberwiesz, blokując wyjścia, uniemożliwią Ci opuszczenie pomieszczenia. Goniąc Ciebie będą też wykorzystywały windy i otwierały drzwi.

GK: Wow, jestem naprawdę mocno wstrząśnięty!

GN: A to dopiero początek! Kolejna ciekawostka to zmysły, w które wyposażyliśmy nasze stwory. Nie wszystkie z nich mogą widzieć, ale za to większość może już z daleka Cię usłyszeć. Niektóre mają wyostrzony węch - będą podążały twym tropem. A do tego - nie wszystkie zainteresowane są walką z Tobą. Część nie cierpi się wzajemnie i walczy między sobą czy szpera w poszukiwaniu padliny. A inne z kolei zachowują się po przyjacielsku, wędrują z Tobą poprzez poziomy, otwierają zablokowane drzwi czy pokazują sekrety. Kilka miesięcy temu udało nam się dojść do punktu, w których sztuczna inteligencja zaskakiwała nawet nas, twórców kodu. Dopiero wtedy zaczęliśmy odnosić wrażenie, że cel został osiągnięty.



GK: Pogadajmy o fragowaniu - czy uzbrojenie będzie bardziej klasyczne czy futurystyczne?

GN: I takie, i takie. Na przykład jedną z pierwszych broni, w której posiadanie wejdziesz, będzie łom. Później do odnalezienia będzie kilka naprawdę fajowych, wysokoenergetycznych eksperymentalnych zabawek. Nie chcę jednak zdradzać zbyt wielu szczegółów, aby nie psuć nikomu zabawy z odkrywania nowego uzbrojenia, jego właściwości i tego, ile mięcha rozprowadzić może po ścianach.

GK: Z naszej rozmowy wnioskuję, że gra będzie kładła nacisk na pojedynczego gracza. Co z multiplayer?

GN: Oczywiście planujemy też dodanie kilku innowacji w opcji gry wieloosobowej (oprócz standardowego sieciowania do 32 graczy w Internecie) i wciąż je testujemy, ale jako ciekawostkę mogę powiedzieć, że będzie można z daleka zobaczyć, jaką bronią bawi się nasz przeciwnik.

GK: Czy jest coś, z czego jesteście szczególnie dumni w „Half Life"?

GN: Hmmm...chyba z różnorodności i nowości tego, nad czym pracujemy. Gdy ja sam gram, często szokuje mnie inteligencja potworów, szczególnie gdy ludzie zaczynają używać wind, aby mnie osaczyć. Ale zaraz potem Jay Stelly pokazuje mi efekty graficzne działania niektórych broni czy Kelly fantastyczne scenerie, które natychmiast stają się moimi ulubionymi. Gdzieś tam głęboko w sercu jestem wciąż nieco zielony jako gracz, więc chyba najbardziej podoba mi się, jak te wszystkie fantastyczne elementy łączą się w całość.

GK: Half Life" ma na rynku kilku naprawdę silnych przeciwników - „Quake 2", „Jedi Knight", „Unreal". Dlaczego sądzicie, że jest od nich lepszy?

GN: Cóż, mamy nadzieję, iż nasze odczucia co do braków w grach FPP były słuszne, i że obrana przez nas ścieżka ich uzupełnienia jest właściwa. Spędziliśmy wiele czasu i energii, pracując nad takimi rzeczami jak fabuła, AI czy wniesienie do gry więcej z wrażenia odkrywania czegoś naprawdę nowego czy elementów logicznych. I jeśli mamy rację, uda nam się sprzedać dobrze „Half Life", a wtedy i inni w branży podążą naszą drogą. Zaś jeśli chodzi o stronę czysto techniczną, to już w tej chwili wydaje nam się, że mamy wiele asów w rękawie, i silnie uderzymy w rynek, szczególnie jeśli chodzi o animację postaci.

GK: Cóż, wypada nam więc czekać, bo chyba naprawdę jest na co. Dziękuję za rozmowę.

GN: Ja również, pozdrawiam czytelników „Gier Komputerowych"

Rozmawiał: Piotres



recenzje

Cześć! Czerwiec, czerwiec, czerwiec... Młody recenzent musi gnić przed komputerem. Eeech, wszystko dla Was. Dziś znajdziecie u nas zieleń wielkich boisk w „World Cup 98" (mistrzostwa nadciągają). Porozbijacie się w „F1 Racing Simulation" oraz „Ultimate Race Pro" (byle nie bryką starego), lub zaczniecie ganiać z kijem... po polu golfowym. Dla nie cierpiących klasycznego sportu „Bloody Roar" i „Yoshi's Story". Gigantyczna polaryzacja rozrywki, od mordoklepania po bezgrzeszną przygodę. Walczcie wytrwale, trzymajcie się dzielnie i... do zobaczenia za miesiąc! ■

...EGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

Wyróżnienia Redakcji



World Cup 98 PC — 92



F1 Racing Simulation PC — 92



Ultimate Race Pro PC — 88



The Golf Pro PC — 86



Bloody Roar PSX — 85



Yoshi's Story N64 — 95

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od gier na Saturna, mordobić i strzelanek FPP.

Ciężka jest dola kibica w Polsce. Nie tylko nie ma możliwości cieszenia się z sukcesów narodowej jedenastki, ale ma też problem z przebywaniem na meczach swojej drużyny, zawsze po meczu można dostać bęcki od „fanów" drużyny przeciwnej.





Jest to na pewno smutny obraz i nie wiadomo, który z powyższych faktów powinien bardziej Nas martwić. Na osłodę proponuję jednak sięgnąć po najnowsze dzieło niezmordowanych Electronic Arts – „Fifa: World Cup'98". Jak pewnie Wiecie, jakieś cztery miesiące temu firma wydała grę

FIFA: World Cup '

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

„Fifa: Road to World Cup'98" i już wtedy gra okazała się naprawdę dobra (szczególnie na PlayStation, gdzie do tej pory trzyma się w czołówkach najlepiej sprzedających się tytułów). Gdy dostałem grę do recenzji zastanawiałem się co też takiego można było zmienić w ciągu niespełna pół roku, w tytule, który był dobry. Jak się okazało, bardzo wiele. Zacznijmy od początku, czyli od możliwości programu.





Na początku wybieramy spośród czterech podstawowych trybów: World Cup (jak łatwo się domyślić, główna impreza, dokładna kopia Mistrzostw Świata we Francji), Friendly (mecz towarzyski), Training (tu możesz poćwiczyć różne elementy gry, jak rzuty wolne, podania, zagrania w polu itp.) oraz Penalties (ćwiczenie rzutów karnych). Potem dostajemy także dodatkową opcję, Cup Classic Mode, gdzie mamy możliwość zmiany historii finałów z lat poprzednich. Możemy więc się wcielić w rolę trenera Holandii z roku 1974 i dokopać Niemcom w zamian za wyeliminowanie Polaków z finału. Bardzo oryginalna i fajna opcja. Wracając do podstawowych możliwości programu, to warto wspomnieć, że w grze zawarto wszystkie 32 zespoły narodowe występujące w finałach oraz 8 dodatkowych teamów (szkoda, że Polska nie znalazła się wśród nich:(((Oczywiście wszystkie statystyki drużyn i zawodników zostały dokładnie przeniesione według rankingu FIFA. Nie ma co już nawet wspominać o możliwościach dowolnego ingerowania w składy, wygląd, statystyki i taktyki drużyn – w serii Fifa jest to oczywiste i nie zmieniło się. Z nowości nie można natomiast zapomnieć o nowych, rewelacyjnych opcjach – Game Speed i Team Handicapping. Ta druga odpowiada za realny poziom, jaki prezentuje drużyna – jeśli nie chcesz aby Brazylia była taka silna, włącz ją (opcję, oczywiście) i zwycięstwo będzie zależało tylko od Twoich umiejętności, a nie od wysokich statystyk przeciwnika. Co do drugiej opcji, to warto na nią zwrócić uwagę. Tak się składa bowiem, że jedną z wad, jakie można było przedstawić poprzedniczce, była ogólna ślamazarność akcji. Gra była ładna, ale wszystko ruszało się zbyt wolno, jakby na powtórkach. Teraz wystarczy zwiększyć prędkość, a akcję będą odbywały się szybciej niż na prawdziwym boisku. A anemicy i wielbiciele gry taktycznej zawsze mogą sobie prędkość zmniejszyć.

To, co jest absolutnym standardem w grach Electronic Arts, a co powinno cieszyć wszystkich graczy, to niesamowita oprawa audio-wizualna gry. Już intro jest wykonane z dużą dbałością o szczegóły, a ponadto okraszone niezłą muzyką (zespół Chumbawamba z





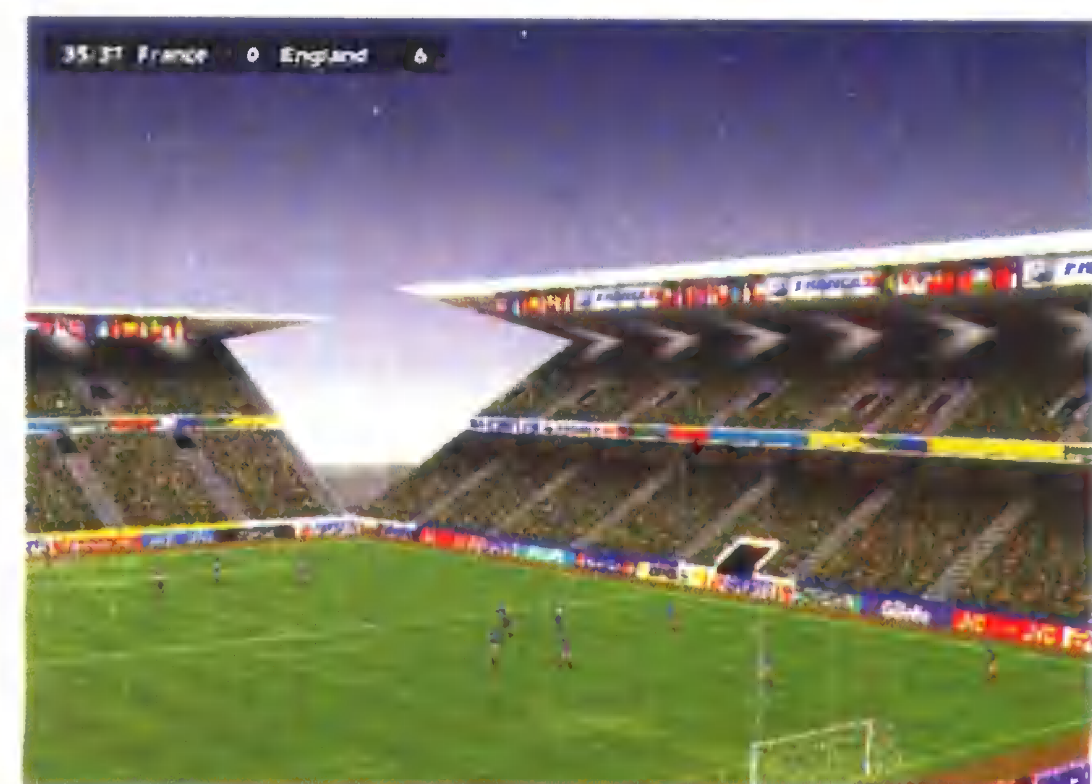




ich przebojem „Tub Thumping"). Przyznam się, że nie gustuję w takiej muzyce, ale całość złożona w teledysk może się podobać. Potem mamy już tylko orgię kolorów cudownej animacji i doskonałego komentarza. Gra bardzo zbliża się do wyglądu prawdziwych relacji ze stadionów – grafika, animacja i wygląd postaci zawodników jest fenomenalny (można odczytać z koszulek nazwy firm sponsorujących drużyny), a odwzorowanie dziesięciu francuskich stadionów to prawdziwy majstersztyk. Wszystko wygląda jak żywe, ruchy postaci są jeszcze bardziej naturalne, zachowań na boisku jest dużo więcej, a efektowne zagrania i triki spotkamy na każdym kroku. Jeśli dodamy do tego bardzo dobry system kamer i żywiołowego, rzeczowego komentatora, to jesteśmy pewni, że konkurencja Electronic Arts ma co nadrabiać. Gdy odpaliłem gierkę w redakcji, to zachwytom nie było końca – sam też nie mogłem wyjść z podziwu nad robotą, jaką odwalili graficy z Kanady. Od razu widać, że nad realizmem pracował sztab specjalistów – gracze nie tylko wyglądają świetnie, nie tylko poruszają się jak żywi, ale też zachowują się jak prawdziwi ludzie. Ich zachowanie jest odzwierciedleniem sytuacji na boski – cieszą się z bramek, płaczą gdy je stracili, denerwują się i rzucają mięsem, gdy dostaną kolorowe kartki. Najlepsza akcja jest jednak, gdy po straconej bramce kamera najeżdża, stronę bramkarza drużyny poszkodowanej, a ten z całej siły kopie w kamerę, która potem przez dłuższą chwilę ogląda niebo. Bez komentarza... Jeśli już jesteśmy przy otoczeniu boiska, to nie można nie wspomnieć o genialnie oddanych warunkach pogodowych. Ustawiamy nie tylko porę dnia, ale także rodzaj pogody – upał, pochmurno, normalnie, śnieżno oraz typ nawierzchni (błotnista, normalna, śliska, zmrożona). Realizm posunięto nawet do tego stopnia, że tekstura trawy pod bramkarzem zmienia się w czasie meczu. Na początku jest podobna do tej na reszcie murawy, by pod koniec meczu odsłonić nieco zrytej ziemi po ostrych starciach podbramkowych. Przykłady wspaniałego engine'u graficznego można by mnożyć i poświęcić na nie kolejną stronę w naszej gazecie, jednak ja powiem wprost – jest to najlepiej wyglądająca gra piłkarska na dowolną platformę sprzętową. Podobnie jest z muzyką i dźwiękami. Odgłosy stadionu brzmią realistycznie i są mocno powiązane z akcją na boisku a komentator, tak jak już wspomniałem, także nie daje chwili wytchnienia.

98

Po tylu słowach pochwały na pewno nie możecie się już doczekać oceny grywalności. Spokojna głowa – ta wcale nie odbiega od oprawy. Wzięto sobie do serca uwagi graczy i poprawiono dwie najgorsze wady poprzedniczki – szybkość gry i inteligencję komputera. O pierwszej już wspominałem, teraz pora na tę drugą. Grze zarzucano, że bramkarza da się bardzo łatwo przejść, że bramki strzela się z połowy boiska, a goalkeeper wpuszcza wszystkie szmaty. Teraz już na najłatwiejszym poziomie trudności bramkarze są bardzo dobrzy, a co dopiero po przełączeniu w tryb World Class. Dlatego każdy bez problemu ustawi żądany poziom trudności, tym bardziej że mają na niego wpływ także inne czynniki (zmęczenie zawodników, spalone, sposób podawania, sposób celowania do bramki itd.). Jedyną rzeczą, do której mam osobiste uprzedzenie, to sterowanie. Nie to, że jest złe, absolutnie nie. Chodzi tylko o to, że osoba nie przyzwyczajona do zabawy klawiaturą nie miała łatwego życia. Tym bardziej gdy chciałem jednocześnie przyspieszyć, wykonać efektowne nożyce i jeszcze skierować piłkę w drugą stronę bramki. Ale w końcu wielu z Was jest mistrzem w tej grze, grając na klawiszach. Dla większości sterowanie będzie więc intuicyjne, gdyż nie uległo ono zmianie w stosunku do poprzedniej edycji Fify. Jeśli natomiast Ci ono nie odpowiada, to zawsze znajdziesz kilka innych w menu opcji. Jak na PC-ta przystało, nie można nie wspomnieć o wymaganiach sprzętowych. Minimalną konfigurację macie w tabelce, ale rozsądna gra (płynna i ładna) jest dopiero po zastosowaniu procesora P166, 24 MB RAM i akceleratora 3Dfx. Wtedy gra jest szybka, wygładzona i cieszy oko gracza (ponad 25 fps przy rozdzielczości 640 x 480). Właściciele słabszych konfigów ustawią sobie odpowiednie konfiguracje i na pewno będą mieli z gry



sporo radości, a jednocześnie dobrą okazję do zakupienia niezbędnego akceleratora. Cóż można stwierdzić na koniec? Zdecydowanie „Fifa: World Cup'98" jest najlepszą kopaniną na rynku. Na razie nie ma dla niej konkurencji, ale miejmy nadzieję, że nie spowoduje to ustania prac nad kontynuacją serii. Polecam tę grę każdemu komputerowemu piłkarzowi żądnemu zwycięstw. Nie ma w końcu nic przyjemniejszego niż obejrzenie meczyku w telewizji (albo lepiej na żywo), a potem powrót do domku i rozegranie go ponownie na swoim komputerze. Wielu wygranych Mistrzostw Świata życzy Wam i sobie **Baron Jack**

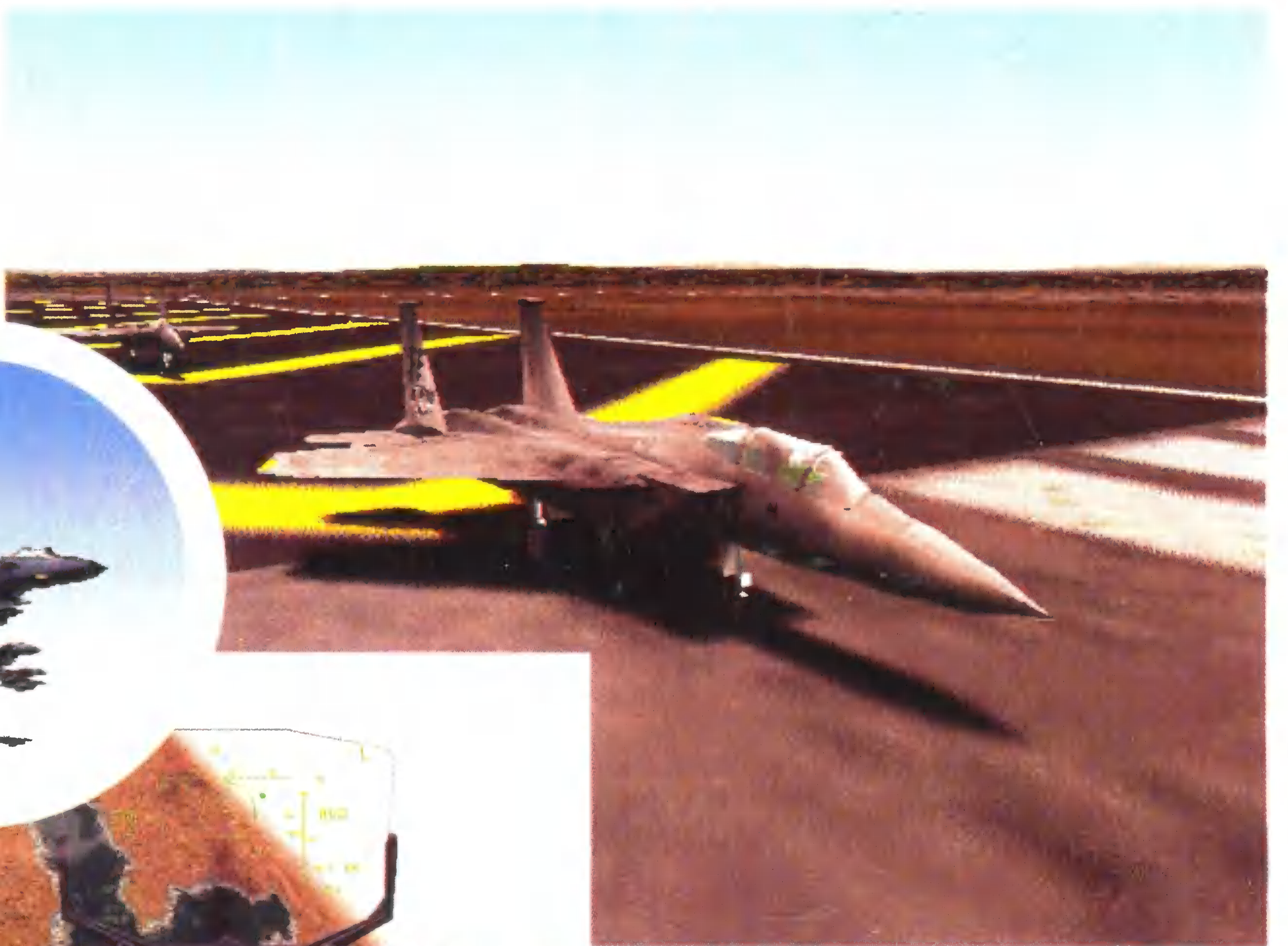


Grafika 96% Grywalność 92%
Oryginalność 50% Dźwięk 89%

Bezsprzecznie najlepsza w swoim gatunku – atakuj śmiało i graj do upadłego.

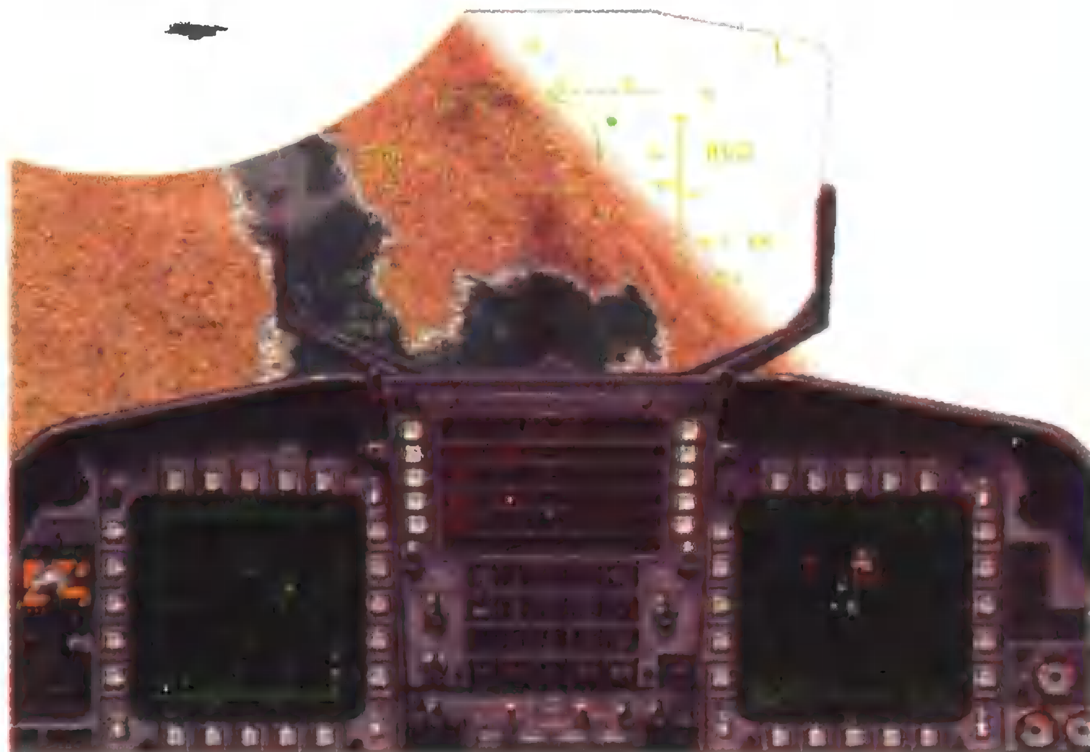
WERDYKT **92%**

Jane's F-15









Jane's F-15. Generalna zasada dotycząca kobiet, a mówiąca, iż stosunek zawartości wewnętrznej do obrazu zewnętrznego jest stały, ma swoje zastosowanie także i w symulatorach. Jak pokazuje Jane's F-15, nie zawsze.

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Jane's Combat Simulations**
Data wydania:	**Czerwiec**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, Joystick, Win95**

Tak się cieszyłem biorąc z rąk za-rednacza pudełko z tym nowym produktem Jane's/EA... Taką radość przeżywałem, odpaliwszy tę gierkę po raz pierwszy... i co? Du... to znaczy: wymaga dżojstika. No cóż, jakoś się załatwiło. Dotychczas program mi się bardzo podobał – zarówno od strony technicznej, jak i graficznej. Ale niestety, po przekroczeniu wysokości 13 stóp okazało się, że coś jest nie tak z

Grafiką.

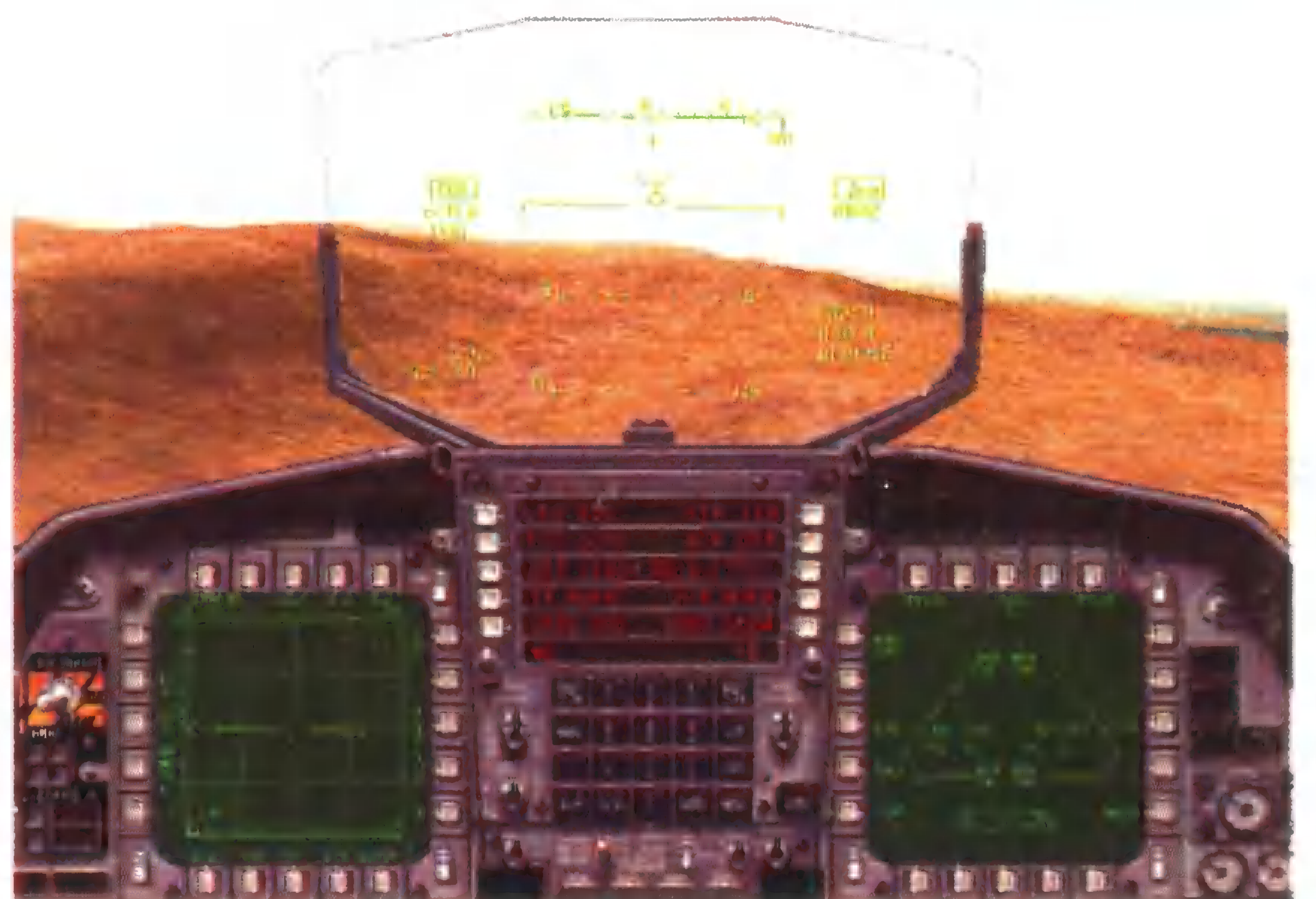
A więc – po odpaleniu jakiejś misji w kampanii irańskiej wita nas (w zależności od skonfigurowania detali) do połowy horyzontu (lub do końca widnokręgu) taka sama, wielokrotnie powtarzająca się tekstura. Żeby jeszcze udawała las, ale nie ma mowy. Czerwono-różowo-niebieskie pixele, poprzetykane kilkoma białymi plamkami są powtórzone po wielokroć i położone na ziemi. W dodatku, jest to jakoś dziwnie rozmyte przez twórców – znacie to, gdy patrzycie się na coś przez gorące opary powietrza? Powoduje to, że gdy lecisz zgodnie z linią wschód-zachód lub północ-południe, to nie ma jeszcze problemów. Ale po skosie... na samo wspomnienie po prostu zbiera mi się na wymioty. W kampanii irackiej jest zdecydowanie inaczej, ale tylko i wyłącznie pod warunkiem zainstalowania specjalnego, dwustupięćdziesięcio megowego pliku ze zdigitalizowanymi satelitarnymi zdjęciami ziemi. W przypadku odmowy - patrzy wyżej. Aha, morze wygląda lepiej – i nawet jest niebieskie :]. Dodatkowo, teren prawie przez cały czas jest płaski, a jeśli już zdarza się górka – to ma ona zbocza nachylone pod kątem 90 stopni. Jednak teraz widać magię digitalizacji zdjęć satelitarnych...

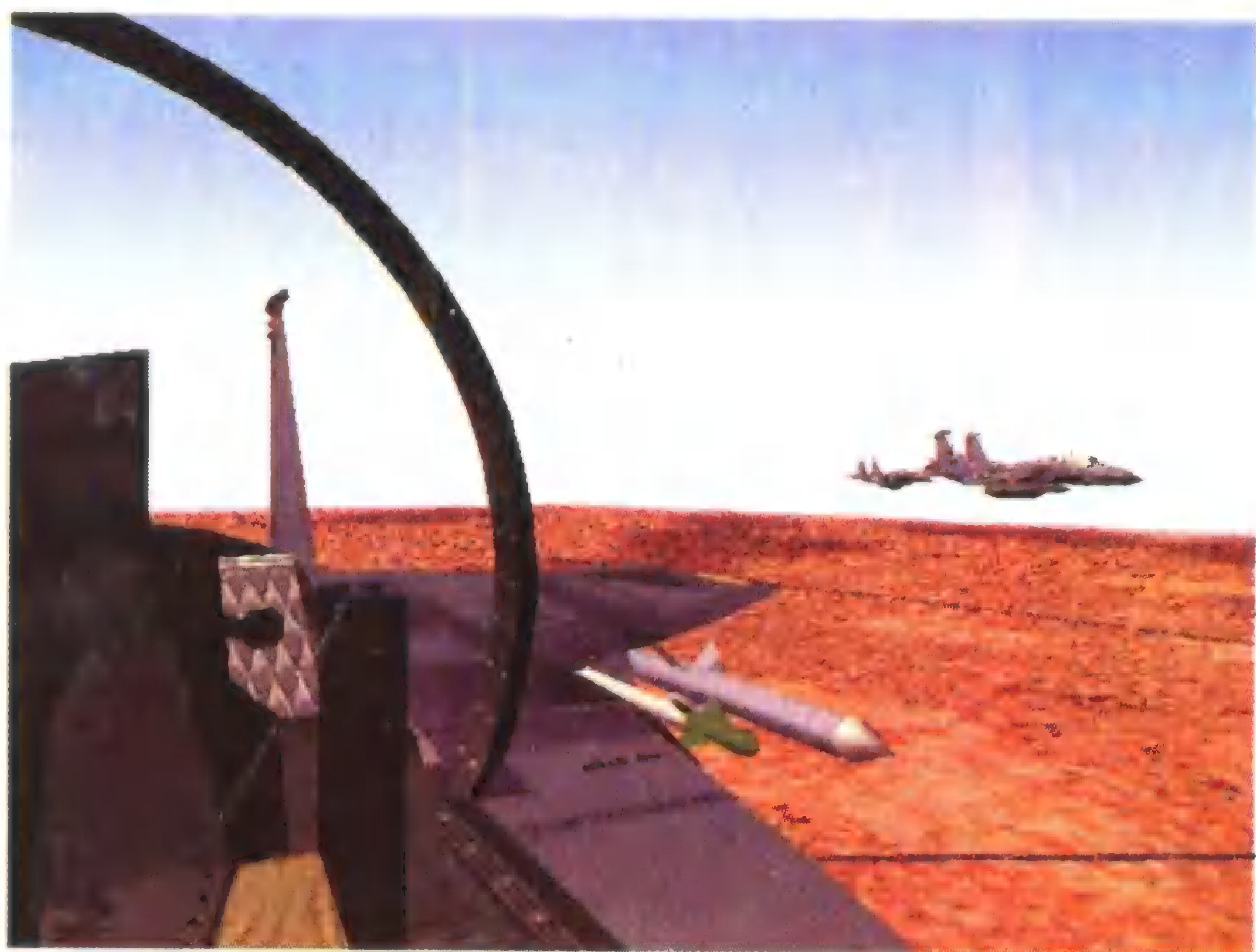


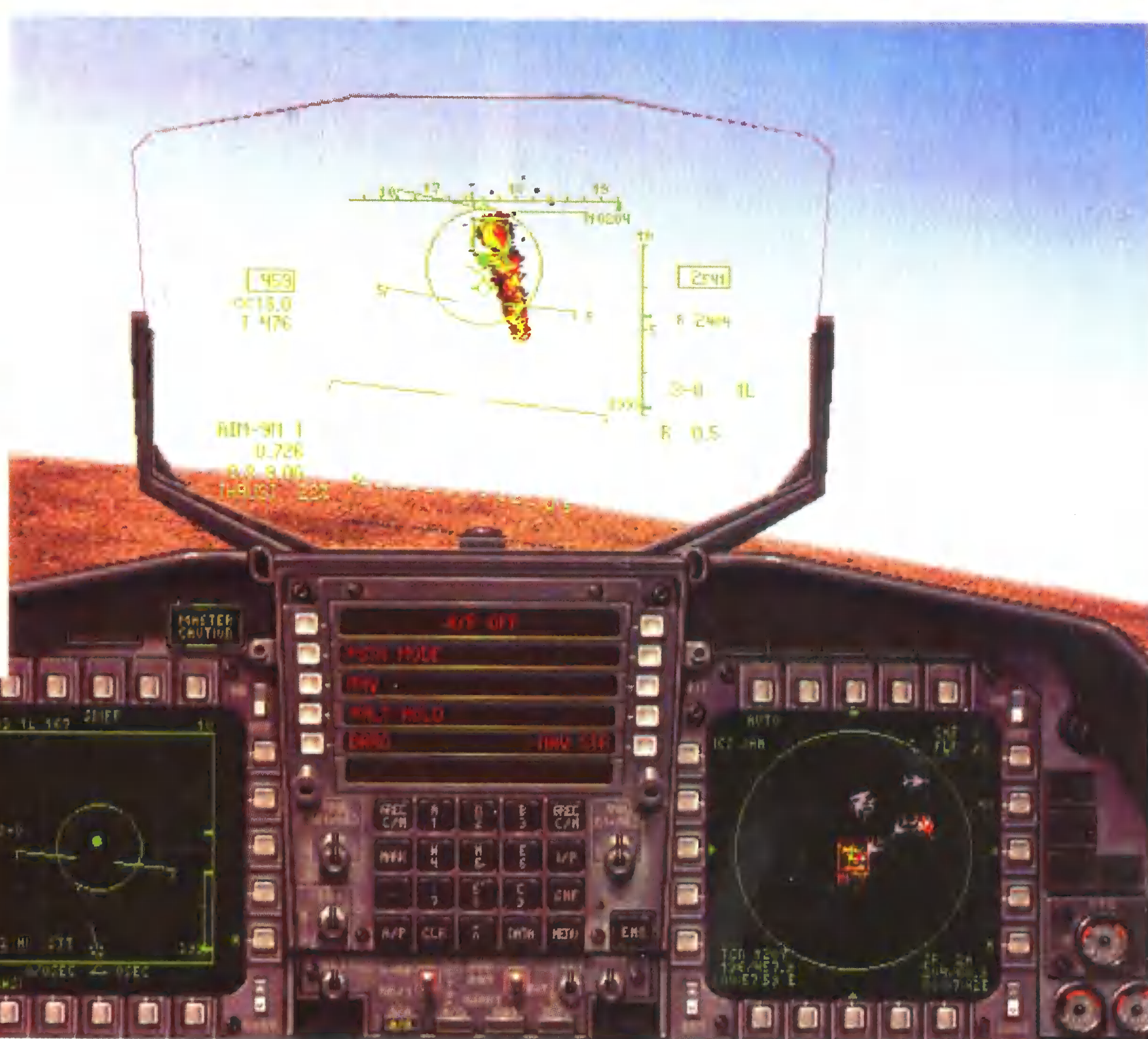
Żeby nie być całkowicie „na nie", przedstawię teraz resztę oprawy graficznej, a i słuchowej także. Bowiem jest to część doskonała. Najbardziej urzeka mnie szczegółowość i dokładność wykonania modelu samolotu. Doskonale widać siedzących wewnątrz dwóch żołnierzy: polita i WSO (Weapons System Officer – zwany także Wizzo, czyli operator radarów i systemu uzbrojenia). Z rakietami i bombami jest już nieco gorzej, choć – na szczęście – wszystkie są modelami 3d, gdyż zdarzały się też bitmapy. Za to człowiek, który się wykatapultował (cóż za słowo :]) jest zrobiony po mistrzowsku. Pełny trójwymiar, można go oglądać ze wszystkich stron. A skoro tak dokładnie pogadaliśmy sobie o grafice, możemy przejść do

Realizmu.

W grze mamy dwa główne tryby rozgrywki: casual i expert. Wybór tego pierwszego oznacza, iż samolot będzie się zachowywał jak zabawka w rękach dziecka: żadnych przeciągnięć (stalls), brak kłopotów ze „ślepymi sferami" radaru (blind zones) czy nieskutecznością uzbrojenia. W takim trybie działko potrafi rozwalić nawet bunkier i to nie trzeba nim nawet celować. Dla prawdziwych zaś lotników istnieje drugi tryb, zresztą sama jego nazwa na to wskazuje. Latanie wtedy graniczy z cudem: przeciągnięcia zdarzają się „za często" nawet na dopalaczu, a paliwo wtedy schodzi szybciej niż szynka za komuny. Rakiety dość często chybiają, zwłaszcza jeśli są odpalone z maksymalnego zasięgu. Zresztą paliwo rakiet (i ich zasięg) są w tej grze potraktowane z wielką szczegółowością: dokładnie widać, kiedy można ją odpalić, biorąc pod uwagę, na naśladowanie jakich parametrów przeciwnika wystarczy jej paliwa. W programie występują różne jednostki, od MiG-21 do 35, Suchoje i śmigłowce Mi-*. Przeciwnik często też będzie dysponował samolotami F-14 (pamiętaj o większym, niż Twoich AiM-120C AMRAAM, zasięgu jego Phoenixów!), F-15 i innymi. Podobnie jeśli chodzi o sprzęt naziemny. Niestety, brakuje mi tu znanych m.in. z F/A-18 Korea taktycznych bomb(ek) atomowych. Oczywiście, można się z wnętrza swojego Eagle'a komunikować z innymi jednostkami walczącymi po naszej stronie mocy: wingmenem, całym lotem (którym oczywiście dowodzimy), samolotami AWACS i J-STARS (kontrola ruchów wojsk na ziemi i koordynowanie ich z Twoimi zadaniami), tankowcem powietrznym (tak, tak, tu też wolno



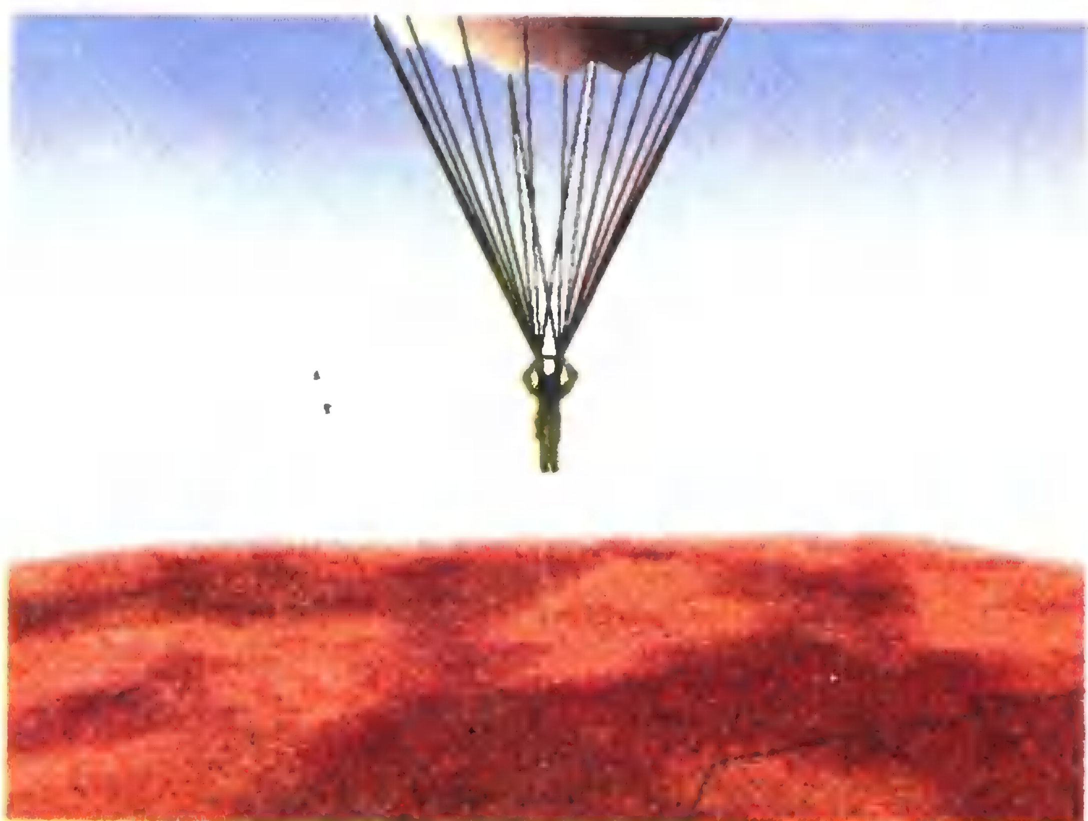






tankować w powietrzu!), bazą lotniczą i tak dalej. Jednak pośród tych zalet, widać wyraźnie braki tej gry. Pierwszym, poza oczywiście grafiką podłoża, jest absolutny brak jakiejkolwiek losowości zadań. Misji jest po kilkanaście na każdy z dwóch teatrów działań (Irak – 1990 r. i Iran – 2002). Taka skąpość i do tego liniowość ostatnio była przeze mnie spotkana w F-22 ADF, ale tam więcej było kampanii – o jedną. Skoro już przy kampaniach jesteśmy, to rozgrywanie ich jest dość nietypowo zapamiętywane. Zamiast tradycyjnych Load-Save game przy wyborze teatru działań wybieramy też squadron, w którym będziemy trzymać swoją szanowną du... za szafką z przyrządami nawigacyjnymi :]. Dywizjon taki zawiera około 12 samolotów, 12 załóg powietrznych (pilot+wizzo) i określoną ilość uzbrojenia, a także akcesoriów podwieszanych do samolotu (jak np. LANTIRN, Data Link Pod, itd.). Po każdej z misji dostajemy odrobinę nowego uzbrojenia – odkryłem, że im lepiej sprawuje się dywizjon, tym więcej fasuje. Ale, żeby nie było zbyt różowo – samoloty dostajemy bardzo rzadko, także należy o nie dbać. Tak samo uzbrojenie – nigdy nie wyjdziemy „na plus" ani chociaż „na zero". Zawsze wystrzelimy więcej niż dostaniemy. Cóż, taki los żołnierza, że pod koniec wojny formacje piechoty rozwala Sidewinderami :].





Na Tle Innych

gra niestety wygląda dość mizernie. Owszem, w dobie mody na F-22 i JSF dobrze jest czasem posłuchać opowieści dziadka F-15 (i wziąć w nich udział), ale niestety... brak jakiejkolwiek namiastki chociaż dynamicznego systemu rozgrywania kampanii (oczywiście, istnieje zaimplementowany w grze mission builder, ale na ile komuś się będzie chciało grać w stworzone przez siebie misje?), stałe (co ok. 20 sekund grania) zastoje na doczytanie kolejnej partii danych z CD-ROM czynią ten program najwyżej przeciętnym. F-22 ADF wypada o wiele lepiej, ponieważ potrafi połączyć w jakiś „cudowny" sposów grywalność z inspirującym realizmem zaimplementowanego w nim pilotowania F-22 w spójną całość, która powoduje, że masz ochotę przechodzić nieudaną misję dziesiątki razy. Raptor – tam z kolei nacisk położony został na grafikę, ale ten VoxelSpace II w porównaniu z tym... nieciekawym enginem generującym otoczenie w którym się lata to... tak, to będzie dobre porównanie: nie umniejszając zalet tego drugiego, F-22 do MiG-15. No i jeszcze ta wszędobylska mgła... Na niekorzyść Jane's... dochodzą także takie detale, jak brak wyświetlania punktu, do którego się udaję (waypointa), problemy z oglądaniem mapy na briefingach i szereg pomniejszych usterek, wśród których jedną z ważniejszych jest to, że autopilot wariuje i często wyłącza się w wieeelkim przechyle, kiedy samolot bezwładnie pikuje w stronę ziemi. Nie podoba mi się też to w autopilocie, że bydlak nie potrafi korzystać z pokładowego radaru AN/APG-70 do sprawdzenia, czy przed samolotem nie ma jakiejś górki. Co zaś mi się w moim koledze komputerku podoba, to to, że nie miesza się do prędkości samolotu. Ciekawym rozwiązaniem jest „aktywny kokpit". Tutaj nie używasz klawiatury do przestawienia czegokolwiek, robisz to myszką – wskazując odpowiedni przycisk na obudowie



ekraniku i wciskając go. Podobnie jest z ustawianiem autopilota, nawigacją czy innymi takimi bzdetami... Co zaś się tyczy inteligencji głupka, czyli przeciwnika komputerowego, to nieraz potrafi ona zaskoczyć. Chociaż nie jest ona tym, co w F-18 Korea (gdzie dwóch bandytów zagoniło mnie między siebie i rozstrzelało) to trochę wyzwania znajdziesz. Oczywiście, gra oferuje tryb wielograczowy: ośmiu plejerów poprzez IPX/TCP-IP lub też dwóch via modem lub kabel.

Słowo Na Niedz... Koniec

Tradycyjne wręcz pytanie, czy kupić ten program, czy nie? Otóż nie chcę podejmować decyzji za Was, należy rozważyć wszystkie „zady i walety" tej gierki. Z jednej strony jest ona realistyczna, miejscami ma doskonale dopracowaną grafikę. Z drugiej strony – jest ona po prostu stara koncepcyjnie. Nie zawiera generatora misji losowych, a te dane przez programistów kończą się po dwóch tygodniach grania. No i niestety – nie znajdujesz takiej motywacji do przechodzenia jakiejś misji po raz dziesiąty.

FS 102 CeFeK

PS. Grałem na dżojstiku PC Flight Force PRO (SV-241) od firmy Multistyk, tel. (0) 22 8156844.

Grafika 81% Grywalność 77%
Oryginalność 63% Dźwięk 84%

Nawiązuje do chlubnych korzeni symulacji F-15. Ale, niestety, za stara – koncepcyjnie

WERDYKT 81%





Ultimate Ra

INFO	
Wydawca:	MicroProse
Producent:	Kalisto
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

„Ultimate Race Pro" jest pełną, dystrybuowaną wersją gry sprzedawanej wraz z akceleratorem grafiki Matrox M3d. Załączony tam „Ultimate Race Pro" był programem, który oszałamiał grafiką i zadziwiającą szybkością. Co się zmieniło, że teraz gra tak zwolniła?



Recenzji „Ultimate Race" nie mogliście znaleźć w naszym piśmie, albowiem nie była to gra możliwa do kupienia. Jednak nasza konkurencja postanowiła, że koniecznie musi o tym napisać - uczynili tak samo bezsensowną rzecz, jak gdyby napisali o... hmm... programie do obsługi dźwięku zawartym na kompakcie dołączanym do karty dźwiękowej. Ale teraz pojawiła się wersja Pro, którą spokojnie można nabyć w sklepie z grami. „Ultimate Race Pro" nie ma za swoją podstawę żadnych istniejących rajdów; ot, normalna gierka – wyścigi, w której mamy do dyspozycji pięć torów (plus jeden treningowy) oraz kilkanaście (trzynaście) samochodów, które nie istnieją w rzeczywistości. W grze zaimplementowano zmienne warunki pogodowe, takie jak burza (coś niesamowitego - to trzeba zobaczyć; na dobrych monitorach pioruny, które pojawiają się co jakiś czas, są oszałamiające, po prostu oślepiają), noc (cudne snopy światła padające z latarni na ziemię, uroczy czerwonoróżowy świt i wieczór zmieniają się co chwilę ze sobą), deszcz (najpierw jest słonecznie, widać piękne refleksy słońca w kamerze, po czym ściemnia się, ściemnia i zaczyna: najpierw siąpić, a potem lać na całego). Do tego dochodzą trzy możliwości ustawienia kamery i... zapotrzebowanie na wielką moc obliczeniową.

Bryki

Samochodów, jak już powiedziałem, jest trzynaście, ale różnią się między sobą tylko wyglądem (texturami na powierzchni), gdyż pozostałe parametry wozów (maksymalna prędkość, przyspieszenie 0-100, trzymanie się drogi i pancerz) można dowolnie ustawiać (no, prawie dowolnie, bo podniesienie jednego współczynnika owocuje zmniejszeniem reszty). Po co nam pancerz, zapytacie, gdy reszta jest wiadoma? Otóż samochód z chwilą uderzenia w jakąś konkretną przeszkodę traci na wyglądzie i właśnie na opancerzeniu. Gdy już z niego nic nie zostanie – ale to trzeba naprawdę mieć palce z drewna – wyścig trzeba powtarzać, gdyż wiadomo - na piechotę wygrać się nie da. Jeżdżąc po poboczu oczywiście wznosimy tumany kurzu, błota i gałęzi. Gdy ocieramy się o bandę – lecą iskry (jedyny element graficzny zrobiony fatalnie - pojawia się tylko w widoku „przez szybę" (i tak nie ma wtedy deski rozdzielczej, ale za to gra jest dynamiczniejsza) i wygląda jak... żółta litera „V" położona skośnie). Przeciwnicy jeżdżą tak sobie - na poziomie Easy wygranie z nimi nie jest problemem, chyba że będziesz non stop wpadał na bandy.

Realizm

Jest postawiony na bardzo dziwnym poziomie. Odbicie od bandy powoduje, że samochód zawraca o sto osiemdziesiąt (180 :]) stopni albo odbijając się od niej zgodnie z regułą fizyczną dotyczącą odbijania się światła, (czyli że „kąt odbicia równa się kątowi padania") trafia na drugą. I tak w koło Macieju albo do skończenia się band. Przy gwałtownym skręcaniu wpada w poślizg, co w zasadzie uniemożliwia jazdę podczas deszczu - trzeba mieć kierownicę i to najlepiej z force feedback (który gra obsługuje - polecany dżojstik to Microsoft Sidewinder FFback), aby jako tako panować nad samochodem „tańczącym z wiatrami". Oczywiście, takie bajery jak włączanie świateł czy hamulec ręczny też są w grze i bajerofile zostaną zaspokojeni. W grze ścigać się można: w trybie single player z siedmioma zawodnikami i w wielograczu - na wzmiankowanych torach oraz na specjalnej „Ultimate Race Arena", która zamienia rozgrywkę w „Destruction Derby". To wszystko jest możliwe przez modem, kabelek oraz sieć lokalną. Dodatkowo - przez Internet do szesnastu graczy.





ce Pro















Zapotrzebowanie

na moc obliczeniową jest kolosalne. Do dyspozycji mamy pięć trybów graficznych: „320 x 200", „512 x 384", „640 x 480", „1024 x 768" i najwyższy – „1280 x 1024". Cztery z nich są dostępne w wersjach nieakcelerowanych i dla PowerVR, natomiast środkowy – też dla 3Dfx. Na „zwykłym" P200 z PowerVR gra skakała niemiłosiernie w tej drugiej rozdzielczości, natomiast w pierwszej, po wyłączeniu wszystkich detali – wyciągała ok. 42 klatek. Tylko tak się da grać! HiRES, nawet bez detali, jest niestety zbyt wolny dla czegokolwiek... chyba że chcesz zrzucić obrazki :]. Na moim 3Dfxie było jeszcze gorzej – gra została napisana pod PowerVR, co zresztą widać po prędkości działania. A to dziwne, bo „Ultimate Race" dołączany z Matroxem m3D działał duuużo szybciej, a w zasadzie niczym graficznie się nie różnił (poza tym, że tutaj widać starte opony na asfalcie).

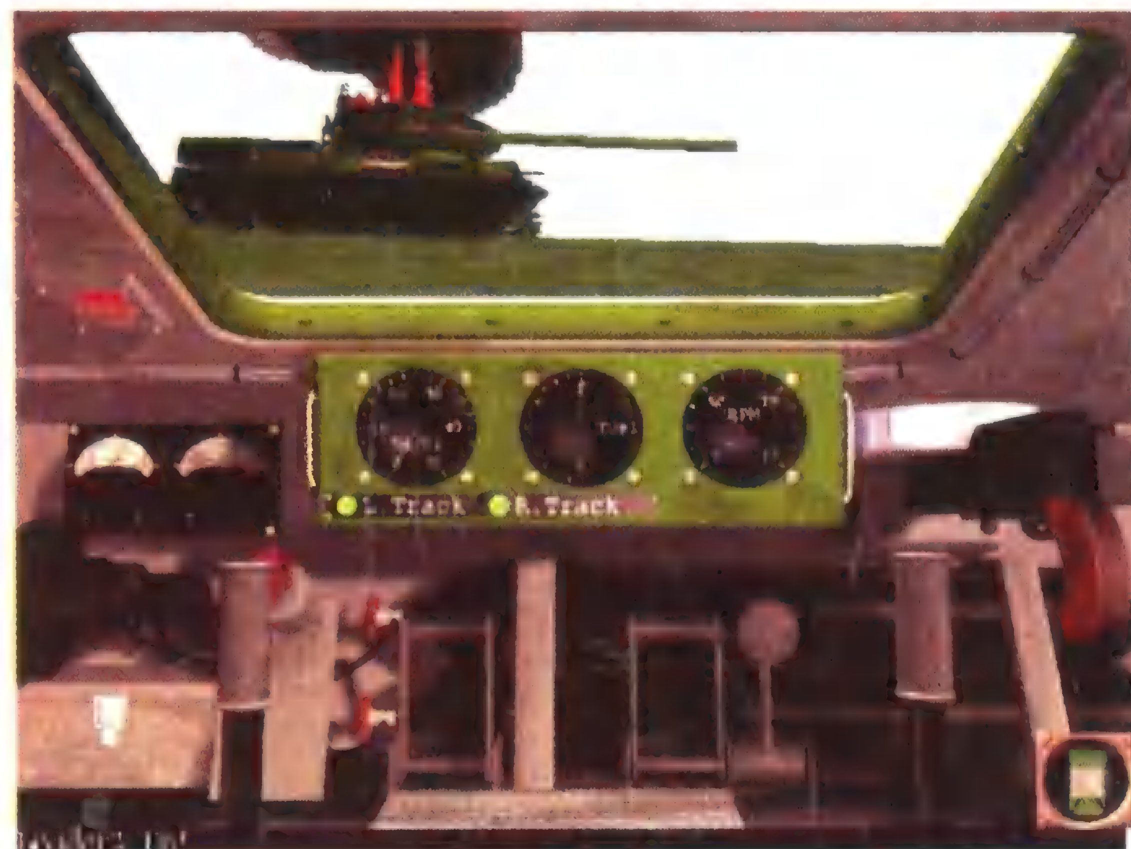
Ogólnie jest to jedna z najlepszych gier rajdowych na PC. Charakteryzuje się najlepszą grafiką, jaką w grze widziałem do tej pory i dużą grywalnością, jest może tylko pięć torów, ale za to na każdym można jeździć odwrotnie i „ścigać się z duchem", czyli z samochodem pokazującym poprzedni nasz przejazd. Dodatkowo, istnieje możliwość oglądania powtórek. Na pytanie, czy kupić, czy nie, odpowiedz sam, stawiając po jednej stronie wymagania sprzętowe, a po drugiej – zabawę. Jeśli masz P200 możesz kupować. **CeFeK**

Grafika 99% Grywalność 86%
Oryginalność 53% Dźwięk 84%

Superładna grafika i duża grywalność czynią „URP" produktem, na który miło popatrzeć i weń pograć.

WERDYKT 88%





iPanzer'44

Rok 1944 przyniósł kilka istotnych zmian na mapie ówczesnej Europy. Papa Hitler nie mógł się czuć już tak pewnie jak rok wcześniej...

INFO	
Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Interactive Magic
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Na Sycylii wylądowali Sprzymierzeni już rok wcześniej, czerwiec 1944 przyniósł operacje Overlord, a batiuszka Stalin powoli szykował się do największej ofensywy w historii swiata. Zaiste nieciekawa sytuacja... Mamy więc końcowe miesiące roku pańskiego 1944-go. Przynajmniej na naszym monitorze, zaraz po zapuszczeniu najnowszego dziecka firmy Interactive Magic. Ci zasłużeni dla rozgrywki komputerowej w wydaniu nie odmóżdżonym, tym razem rzucili nas w wir największej w historii świata wojny. Ponieważ ta firma słynie z jakości swoich produktów, w naszej redakcji zebrało się grono wszelkiej maści miłośników symulatorów, by podzielić ten jednopudełkowy szaber. W boju spotkaniowym wykazałem się ja(GD 52), dzięki czemu narażeni jesteście na moje wynurzenia, za co z tego miejsca chciałbym przeprosić. IPanzer'44 to gra na którą, przyznaje się od razu, od dawna ostrzyłem sobie zęby. Gdy ją ujrzałem w zapowiedziach, przyłożyłem dziadkowego Mausera do potylicy szefa i wyrzuciłem z siebie „rozumiemy się?". Tak więc w zasadzie do nikogo, poza sobą, pretensji mieć nie mogę. Chciałem, to dostałem...oj dostałem. Ale po kolei.

My z Waffen SS...

Gra umożliwia nam wskoczenie w pancerzyk kilku z najpopularniejszych maszynek połowy lat czterdziestych. Dla Niemców będzie to PzKpf V Panther i Pzkpf IV (no name), aliantów reprezentuje poczciwy Sherman, a Sowietów najpopularniejszy (ponoć) „RuDy", czyli T-34 w wersji z działem 76 mm lub 85 mm. Czy już coś zauważyliście, maniacy historii? No własnie... A gdzie Tygryski, Panowie moi? Gdzie JS-y czy KW u Rosjan? No gdzieeeee? Ano nie ma. I nie bydzie. To jeszcze nie wszystko. Całą grę podzielono na dwie strefy operacyjne, wschodnią i zachodnią. Po wykreowaniu naszego herosa, zatwierdzeniu jego przydziału dowiadujemy się, że... nie można operować nim na obu teatrach. W przypadku Aliantów jest to zrozumiałe (demokracja komunistyczna RuLeZ!), ale w przypadku sił niemieckich (a konkretnie SS) to po prostu czyste przegięcie. Można by przecież rzucać takimi nazwiskami, jak Wittmann czy Reilke, ludzi którzy zrobili w SS-owskiej Panzerwaffe szybkie kariery posyłając do Bozi zarówno niewierzących, jak i religijnych. Dziwne to. Zaraz po rozpoczęciu rozgrywki zaczyna się prawdziwa jazda. Od razu wrzuceni jesteśmy do wnętrza naszej maszynki i zaczynamy polowanie „na czerwonych". Tak powinno to przynajmniej wyglądać. Niestety... Życie jest brutalne. Większość czasu gry przesiedzimy przed mapą taktyczną, na której ujrzeć powinniśmy wszelki ruchy wroga i jednostek własnych. Jej wyrazistość pozostawia wiele do życzenia. Gdy zaczniemy wreszcie dostrzegać nieprzyjaciela, szybciutko zasiadamy za sterami naszej maszynki i... zaczyna się problem ze zlokalizowaniem celu. Czasami my jesteśmy szybsi, czasami oni. Dostrzeżenie wroga wcześnie to wielki problem, gdy gramy stroną aliancką ten problem prawie znika, po prostu zapomniano nałożyć odpowiedni kamuflaż na wraże obiekty. Skandal! Gdy nasz wróg dość mocno się okopał i na dodatek dorzucił jeszcze gwardie dla ochrony swych pozycji, wystarczy wezwać odpowiednie wsparcie artyleryjskie. Ten element gry jest odpowiednio dopieszczony, ale uwydatnia chyba najpoważniejszy mankament produktu — kompletny brak działań powietrznych. Zupełnie zignorowano doktrynę Guderiana. Zgroza.



Jak to na wojence ładnie...

W wydaniu Intermagic ta wojenka wcale nie jest ładna (czyżby przesłanie pacyfistyczne), ba nawet nie jest wiarygodna. Pojazdy wykonano całkiem fajnie. Z grubsza przypominają one swoje historyczne odpowiedniki. Gorzej z kamuflażem stosowanym podczas działań wojennych. Maszyny Alianckie generalnie malowano na zielono lub szaro, natomiast strona niemiecka wykazywała się daleko idącą starannością w malowaniu swoich pojazdów, co zostało przez ludzi z Interactive całkowicie zignorowane. A szkoda. Najgorzej jednak prezentuje się teren. Co do jego ukształtowania i wpływu tego czynnika na ruch maszyn, nie mam zastrzeżeń. Natomiast lasy.. to drobna przesada. Płaska bitmapa, przycięta z grubsza do formatu czworokąta i położona na dłuższym boku ma nam pokazywać stan ówczesnego zalesienia. Czołgiem przez nią nie przejedziemy... chyba dlatego nie wrzucono tu sześćdziesięciotonowych tygrysków. Ogólnie więc, „iPanzer'44" nie zachwyci nas od strony graficznej. Przerzućcie kilka kartek i zerknijcie na reckę „M1 Tank Platoon 2". Tam znajdziecie to wszystko, czego poskąpiono nam w „iPanzer'44".

Wylałem więc morze łez nad tym produktem, i na tym zamierzam poprzestać. Mimo tych wad, spodobał mi się, może dlatego że przedstawia jeden z najdramatyczniejszych okresów współczesnej historii, tworząc, może nieświadomie, całkiem niegłupi klimat. Ale te wady....

Jagd53&Suicide

Grafika 60% Grywalność 65%
Oryginalność 55% Dźwięk 65%

Niegłupia gra, głupio „utopiona".

WERDYKT 56%

M1 Tank Platoon 2







INFO

Wydawca:	**MicroProse**
Producent:	**MicroProse**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

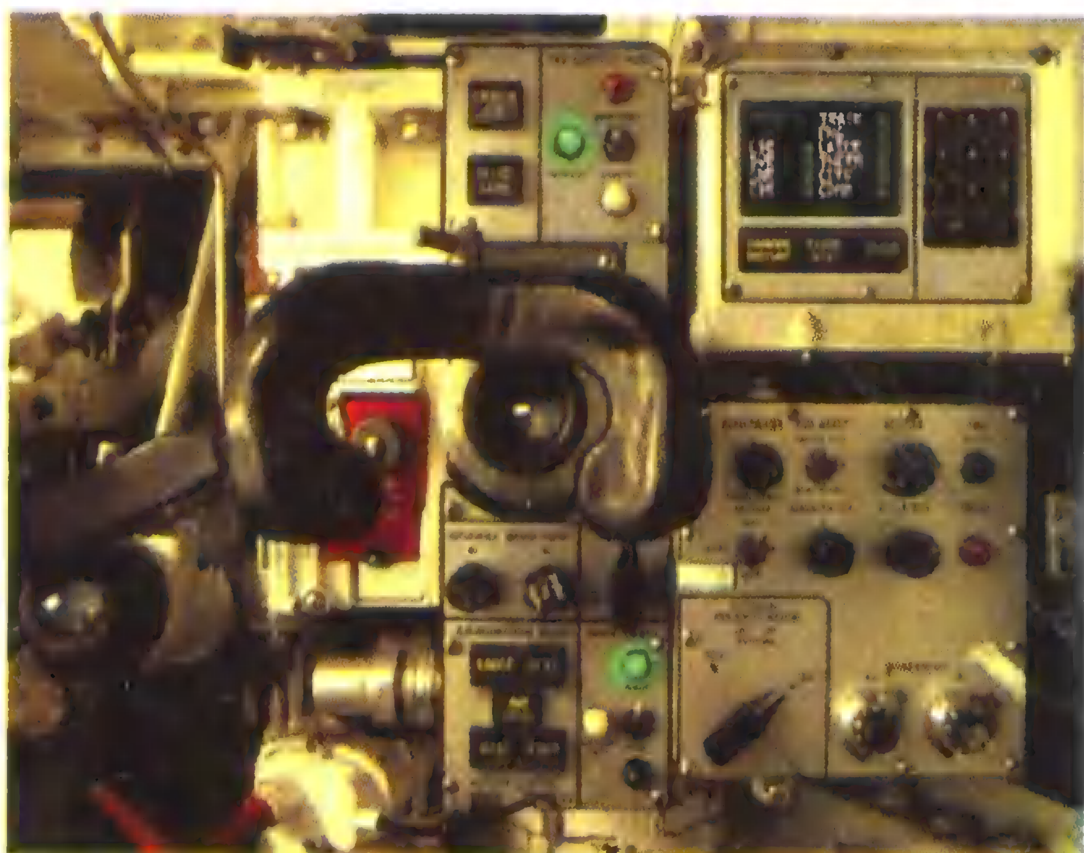
Pamiętam jak dziś ten dzień, w którym otrzymałem od mojego dziadka... To nie ta reklama. Po prostu z rozrzewnieniem wspominam okres, gdy mając Amisię walczyłem z „wrogami" demokracji w jednej z najlepszych symulacji czołgu. Był to „M1 Tank Platoon". Czas jego następcy właśnie nadszedł.

Te kilka lat to również wielki postęp w rozwoju naszego sprzętu. Amiga przeszła do chlubnej historii, Pecety nauczyły się pracować w wyższych rozdzielczościach, wielkości dysków twardych kilakrotnie zdołały się powiększyć i wreszcie nadeszła era dopalaczy 3D. Czym są dla wszelkich symulatorolubów nie trzeba tłumaczyć. Chyba właśnie na tak tłusty okres cierpliwie czekali programiści z MicroProse. I trzeba przyznać, iż wykorzystali go maksymalnie dla dokładnego przemyślenia następcy swojego hitu. Gra oferuje nie tylko możliwości postrzelania do wszelkich „antydemokratycznych" elementów z zamontowanego na pokładzie Abramsa działa. Może ona także być swego rodzaju wizytówką naszego NATO-wskiego partnera (jeżeli Bozia i Jelcyn pozwolą). Startujemy bowiem w szkole pancernej w Fort Knox (które słynie nie tylko z chłodnego piwa, pancerniaków, ale także z tego, iż składowana tam jest narodowa rezerwa złota USA, to na wypadek gdyby batoniki Mars zaczęły się źle sprzedawać). Zapoznamy się tam z naszą maszyną oraz z podstawowymi informacjami dotyczącymi zadań, jakie czekają na młodego adepta szkoły pancernej. Przeszkolenie obejmuje działanie tylko w taktycznym wymiarze (może w „trójce" dorzucą działania na szczeblu brygady czy dywizji). Maksymalnie dowodzić będziemy kompanią pancerną lub zmechanizowaną. O wszystkim tym opowiedzą Ci specjaliści z innej placówki „edukacyjnej", z Fort Irvin. Potem można spróbować poszarpać np. Saddama za wąsy. Przed nami bowiem otworzą się możliwości uczestniczenia w prawdziwym konflikcie. Kilka samodzielnych misji możemy rozegrać na piaskach pustyni, podczas operacji Desert Storm czy na równinach Europy lub wziąć udział w kampanii. Tutaj wreszcie ktoś pochwalił się znajomością współczesnej Europy i jej realiów politycznych. Czekają na nas Irak, Mołdawia czy... Polska. Wreszcie doceniono nasze położenie geopolityczne i aspiracje, bowiem w tej kampanii armia NATO odpowiada na uderzenie wojsk sowieckich, organizując operacje zaczepne na naszym terytorium, w rejonie wschodnich województw. Z historycznego punktu widzenia najazd możliwy, z praktycznego, skuteczna obrona mało prawdopodobna, a uczestnictwo wojsk Sojuszu to czysta fikcja. Tym niemniej fajnie jest zobaczyć na ekranie nasze rodzime nazwy. I żeby nie było wątpliwości... gramy po właściwej stronie. Żadnych Klossów nie przewiduje się.

Czekają na nas Irak, Mołdawia czy... Polska. Sowiety nacierają!

Gra od strony graficznej jest prawdziwym mistrzostwem. Świadczą o tym chociażby jej wymagania. P133 to podstawa, a bez jakiejś dopałki 3D nie ma co marzyć o odpowiednim klimacie gry. Eeech taka gmina. Najlepiej prezentują się maszyny (a jest to chyba największy park maszynowy, jaki widziałem, szczególnie dobrze oddano maszyny eks ZSRR), ich kamuflaż, oddanie kształtów i wszystkie pozostałe rzeczy są po prostu perfekcyjne. Z terenem jest nieco gorzej, gdyż nie oddano go w pełni systemem 3D, pozostawiając na przykład zadrzewienie jako formę płaskiej bitmapy, szkoda. Towarzyszyć nam będzie także wszystko co lata i strzela, jako suport naszych lądowych poczynań. Oprócz decydującego wpływu na lisy bitew, po prostu wspaniale wyglądające formacje Hindów czy Apaczy potrafią przyprawić nas o ból głowy, a sprzęt o czkawkę. Z muzyczką jest nieco gorzej, autorzy najwyraźniej niezbyt dopasowali się do klimatu, za to osamplowanie potrafi nas przekonać, że służba w wojskach pancernych to ciężki kawałek pieczywa. Cała giera jest kolejnym kawałkiem sztuffu, jaki muszą mieć komputerowi maniacy pancerza w swoich kolekcjach. Po prostu MicroProse po raz kolejny udowadnia, iż jest zdecydowanie jedną z najlepszych firm w tym „interesie symulanta". Greetz!

Jagd52&Suicide



Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 85% Dźwięk 82%

My czterej pancerni... Nie. Pancerniacy wszystkich krajów...

WERDYKT 89%







Rascal



Coś złego dzieje się z Psygnosis. Ostatnio obok dobrych tytułów („Alundra", „Newman Haas Racing") trafiają się niestety i dużo gorsze: „Shadow Master" i właśnie „Rascal".

Gra „Rascal" od dawna był zapowiadany jako pogromca wąsatego hydraulika, a zważając na wydawcę, wielu uwierzyło w te zapowiedzi. Gdy jednak zobaczyłem grę, szybko przeszły mi wszelkie wątpliwości. „Rascalowi" tak daleko do „Mario 64" jak mnie do Australii.

Ładne, renderowane intro wprowadza nas w grę — wcielasz się w rolę syna jakiegoś profesora, który skonstruował maszynę do podróży w czasie. Jak przystało na niegrzecznego chłopca, postanawiasz pobawić się tym urządzeniem i stąd wszystkie kłopoty. Masz do przemierzenia osiemnaście poziomów pogrupowanych w trzy obszerne światy. Na każdym poziomie musisz znaleść wszystkie części klepsydry, aby przejść dalej. Po drodze spotkasz całe masy przeciwników oraz kilku bossów. To tyle w kwestii fabuły.

Trzeba przyznać, że graficy z Travellers Tales odwalili kawał dobrej roboty. Poziom wykonania gry naprawdę niewiele odbiega od nintendowego konkurenta. Gra chodzi w najwyższej rozdzielczości z szybkością około 50 fps, co naprawdę robi wrażenie na graczu. Podobnie jest z animacją postaci — jest płynna i w miarę realistyczna. Nieźle rozwiązano także kwestię oświetlenia — zastosowanie cieniowania i kilku źródeł światła spowodowało dodanie grze głębi. Także wygląd przeciwników i głównego bohatera jest niczego sobie — tego ostatniego zaprojektowano w studiach animacji Jima Hensona (twórcy Muppetów, jakby ktoś nie wiedział). To tyle zalet. Teraz zacznie się wyliczanka wad gry. Po pierwsze muzyka i efekty dźwiękowe — są brzydkie, nudne i niezbyt współgrają z klimatem poziomów. Po drugie, bardzo słaba grywalność — pomijając fakt, że strzelamy jakimi idiotycznymi bańkami mydlanymi, to eksplorujemy lochy i podziemia zamków, które powtarzają się za każdym zakrętem. Po dziesięciu minutach mamy dość tych samych ścian (a jeśli przypadkiem mamy objawy klaustrofobii, to już całkowita katastrofa) i przeciwników. Do tego dochodzi całkowicie zwalone sterowanie. Na joypadzie analogowym prawie wcale nie da się sterować (postać reaguje z ogromnym opóźnieniem przez co wcale nie gra się łatwiej), a na zwykłym też nie jest dobrze. Gracz ma wrażenie, jakby Rascala ktoś ciągnął za koszulkę i to z różnych stron, bo wykierowanie go na właściwy tor jest nie lada sztuką. Ponadto od razu rzuca się w oczy bardzo płaski świat — kilka półek, a tak tylko kolejne pokoje poprzedzielane drzwiami i nudą wieje na kilometr.

Podsumowując, „Rascal" jest jedną z gorszych platformówek 3D na rynku i naprawdę trudno jest mi znaleźć grupę odbiorców, którzy mogliby się tą grą zainteresować. Najlepiej scharakteryzują grę słowa będące komentarzem do oceny: „Nieźle wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiły przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...".

Baron Jack

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Travellers Tales
Data wydania:	Już jest
Cena:	239.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe









Grafika 89% Grywalność 30%
Oryginalność 50% Dźwięk 40%

Jeden z gorszych tytułów w kilkuletniej karierze Psygnosis na rynku PlayStation. Nie kupuj.

WERDYKT 49%

Need For Speed 3









Potrzeba prędkości jest tak duża, że kanadyjski potentat, Electronic Arts, wydał już trzecią grę z tej serii. Jak się przedstawia gra wśród najnowszych gierek innych firm?

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Electronic Arts**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**219.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Od razu muszę przyznać, że pierwsze wrażenie z gry nie było najbardziej pozytywne, szczególnie gdy cały czas byłem pod wrażeniem wspaniałego „Gran Turismo" (recenzja w poprzednim numerze GK). Wiadomo, że intro, jak przystało na EA, jest odjazdowe i wykonane na światowym poziomie. Spora liczba opcji, ciekawie zaprojektowane ekrany z opcjami i samochodami, ciekawe tryby rozgrywki (najbardziej rzuca się w oczy nowość – tytułowy tryb Hot Pursuit, będący szaloną ucieczką przed szfadronami policji). Reszta jakby standardowa – puchar, knockout, pojedynczy wyścig itp. Do naszej dyspozycji oddano także kilka niezłych wózków, w tym większość nowych i nie spotykanych dotąd w serii NFS, jak np. Ferrari 550 Maranello, Mercedes CLK-GTR, Jaguar XJR-15, Italdesign Nazca C2 czy też Lamborghini Countach 25th. Jako bonus jest też superwózek o nazwie El Neno i dziwacznym wyglądzie. Początkowo mamy dostęp do czterech tras, potem, w miarę postępów w grze, ich liczba zwiększa się do 8-10. Ponadto znajdziemy cztery specjalne, trochę śmieszne i powykręcane. Jazdę uprzyjemnią nam także dodatkowe efekty w postaci mgły, deszczu, śniegu, a także różnych pór dnia, w jakich przyjdzie nam toczyć wyścigi. Ma to duży wpływ na zachowanie samochodu na drodze, jak i na wrażenia estetyczne gracza. Jak się można było spodziewać, gra ma znacznie poprawioną grafikę. Samochody zyskały sporą liczbę poligonów, przez co ich sylwetki stały się bardziej dokładne i ładne. Dodano także efekt odblasków na karoserii i ładnych błysków świateł (zarówno przednich, jak i tylnych). Na dużą pochwałę zasługuje wygląd tras – są prześliczne, kolorowe i niesamowicie naturalne. Gdyby w „Gran Turismo" zastosowano te tory, to gra dostałaby chyba 101%. Wracając jednak do „NFS III": dopracowanie torów jest zabójcze – liście unoszą się po przejechaniu samochodu, odbicie samochodu na mokrej jezdni i piękne plaże na trasach morskich, powodują prawdziwe opadanie szczęki. Dużo gorzej jest z muzyką i efektami dźwiękowymi – o ile te drugie są do przyjęcia (warkoty silników trudno nazwać złymi), to muzyka jest nieciekawa i raczej jej się nie słyszy podczas jazdy (a szkoda, bo odpowiedni podkład muzyczny powinien tworzyć klimat wyścigu).

Na koniec smutna prawda – o ile grze nie można wiele zarzucić od strony artystycznej, to mam duże zastrzeżenia do grywalności. Po pierwsze, część osób może irytować zbyt wysoki poziom trudności – nie jest łatwo wygrać najlepszym samochodem z najgorszym, na najłatwiejszej trasie. Po drugie, sterowanie samochodem jest koszmarne i nie ma nic wspólnego z prawdziwą jazdą. W „Gran Turismo" samochód zachowywał się tak jak na prawdziwej drodze, a w „NFS" zdarzyło mi się zrobić piruet o 720 stopni jadąc prosto przed siebie i nawet nie dotykając hamulca. Wchodzenie w zakręty jest nie do przyjęcia przez weterana gier wyścigowych. Co najgorsze, to w momencie wciśnięcia i trzymania hamulca samochód jedzie do przodu tak, jakby koła zablokowały się – zapomnij, że uda Ci się skręcić. Podsumowując, nie jest to najlepsza propozycja dla graczy wymagających realizmu w grze – polecam ją raczej wielbicielom ładnych widoczków i szybkich samochodów. Prawdziwi weterani będą zawiedzeni. ***Baron Jack***

Grafika 89% Grywalność 65%
Oryginalność 70% Dźwięk 60%

Lepsza niż poprzedniczka, ale daleko jej jeszcze do ideału. Na razie „Gran Turismo" rządzi!!!

WERDYKT 69%

Cóż więc nam pozostaje? Ano oczekiwać jakichś dobrych konwersji z innych platform sprzętowych. Dlatego też gdy zobaczyłem „Maximum Force", musiałem go zdobyć. Ale już na wstępie rozwieję wszelkie wątpliwości – ta gra jest tak beznadziejna, że ocenę wystawioną poniżej należałoby podzielić przez dwa, ale tego nie zrobię, ponieważ nie dostanę więcej gier od dystrybutora do opisu :).

Frima Midway, która jest odpowiedzialna za ten produkt, powinna się wstydzić. Zaprawdę jest czego... Poprzedni produkt tej grupy – niejaka gra „Area 51" - była całkiem fajna. Dobra konwersja z automatu, połączona wraz z miłą rozgrywką (oczywiście mówię o wersji PlayStation, bo pecetowa była do du..), sprawiała nam dużo satysfakcji. Dużo jak dużo – w końcu można ją było przejść na wszelkie dostępne sposoby w ciągu 2 godzin intensywnego grania... Co zatem oferuje nam „Maximum Force". Oprócz fajnej okładki z kolesiem stylizowanym na bandziora z filmów klasy Z, to chyba raczej nic ciekawego. Właściwie ta recenzja jest krótkim ostrzeżeniem przed ewentualnym kupnem tego produktu. Jednak komuś może on przypaść do gustu (w co akurat wątpie). No to zaczynamy.



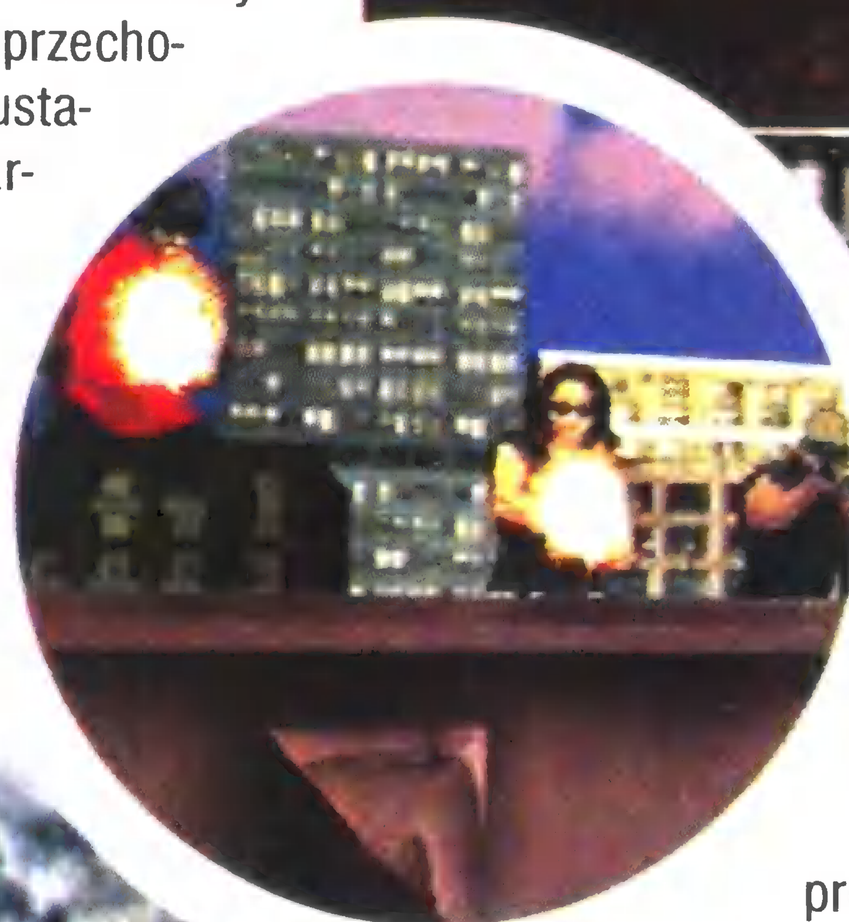
Maximum Force

INFO	
Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Midway
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Aby dobrze postrzelać, trzeba kupić sobie jakąś fajną konsolę (np. PSX). Niestety, wiąże się to z dodatkowymi kosztami – gry, osprzęt (czytaj: pistolet). Więc jak widać dobre strzelanie jest drogie.



Strzelanina ta pochodzi z zapomnianego już dziś gatunku „celowników". Naprawdę odpalając ten produkt miałem nadzieję, że rozerwę się, tak jak to miało miejsce w przypadku „Mad Dogów", czy też „Crime Patrol". Po odpaleniu, nasze oczy wita gustowny napis tytułowy. Potem przechodzimy do menu, w którym możemy ustawić różne niepotrzebne duperele i startujemy. Widok, jak to bywa w takich grach, jest standardowy – tzn. obserwujemy całą akcję z naszych oczu. Na ekranie leci digitalizowany film, na którym nałożone są postacie wykonane starą techniką sprite'ów. Efekt jest tak beznadziejny, że szkoda gadać. Dla przykładu: wyskakuje koleś z jakiegoś pudła, a ty mierząc myszką naciskasz spust i... koleś zamiast upaść w kałuży krwi po prostu wybucha w postaci czerwonej plamy i kilku latających kostek. Straszne. Nie zrażony tym gram dalej. Do wyboru mamy trzy misje. Ostatnia jest możliwa dopiero po zaliczeniu poprzednich. No więc postanowiłem je przejść. Skończenie obu misji, zajęło mi dokładnie 25 minut!! Przy trzeciej się trochę namęczyłem, ale skończyłem ją w jakieś 15 minut. Jaki z tego morał? Ta gra jest zdecydowanie za krótka!! Czy za stoparędziesiąt złotych można pograć zaledwie pół godziny?? TO jest nabijanie ludzi w butelkę. Takie jest moje zdanie...





O czym jeszcze nie wspomniałem? Chyba o dźwięku, którego notabene w ogóle praktycznie nie ma. Owszem jakaś wesoła muzyczka nam przygrywa podczas eksterminacji bandytów, kilka wrzasków zabijanych osób i praktycznie nic więcej. Udźwiękowienie to jeden z najgorszych elementów tej gry – no może poza grafiką. Jest ona strasznie paskudna. W erze 3Dfx i innych dopałek oczekuję czegoś dobrego. A tutaj? Tło, czyli w tym wypadku renderowany film jest w VGA (!), a postacie w SVGA. Śmiechu warte. Może podsumuję tę gierkę tak: podczas zabijania niezliczonej liczby terrorystów największe kłopoty miałem z Windowsem, który wychrzaniał się co chwila. I jeszcze jeden śmieszny aspekt „Maximum Force" – jest to naprawdę śmieszna gra. W pewnym momencie grania (gdy akurat wybuchały jakieś ładunki, a ja pakowałem serię z karabinku w grupkę typów spod ciemnej gwiazdy) zobaczyłem coś fajnego – cywile zachowują się jakby nic się nie stało. Jeden koleś grał sobie spokojnie w golfa, a jakaś babcia odkurzała rozwalony dom (!). Zaiste, jakie teraz robią śmieszne gry.

Szycha

Grafika 50% Grywalność 30%
Oryginalność 20% Dźwięk 45%

Wykonanie i rozgrywka poniżej przeciętnej. Ostrzeżenie przed zakupem.

WERDYKT 30%

The Golf Pro



W poprzednim numerze „GK" zachwycałem się świetnym symulatorem golfa – grą „Actua Golf 2". Dzisiaj dowiecie się paru ciekawych rzeczy o jego konkurencji – profesjonalnym „The Golf Pro".







Został wydany bardzo starannie – białe pudełko, na którym dumnie widnieje pozłacany tytuł. W środku tego pudełka znajduje się drugie pudełko – czarne, z logiem firmy Empire Interactive. A w środku tego pudełka dokładnie zafoliowana instrukcja i opakowanie z... czterema kompaktami. Z olbrzymią ciekawością zabrałem się do instalacji aby sprawdzić, po co w symulatorze golfa aż cztery kompakty? Doskonała „Actua" miała przecież tylko jeden. Ale zacznijmy od początku.

W „TGP" mamy do dyspozycji dwa pola golfowe: w St. Mellion International w Anglii i Hilton Head National w Południowej Karolinie w USA. Nie jest to co prawda dużo, ale zapewniam Was, że wystarczająco. Każde z tych pól zajmuje po dwa kompakty. Po pierwszym uruchomieniu gry wita nas miły jegomość i objaśnia tajniki gry w golfa. Objaśnia też, jak korzystać z zawartego w grze systemu obsługi kija golfowego myszą (ależ to zabrzmiało...). System ów jest dość nowatorski (choć ciutkę podobny do tego w „Actua"). Na uderzenie piłeczki wpływa nie tylko to jak daleko machniemy myszą. Duży wpływ ma również kąt pod jakim przesuwamy mysz, jak i to, w którym momencie puścimy przycisk! Moim zdaniem system ten jest znakomity, a zaryzykował bym nawet stwierdzenie, że jest wręcz najlepszy ze wszystkich, z jakimi miałem dotąd do czynienia.

Po obejrzeniu intra i odbyciu lekcji gry w golfa, oczom naszym ukazuje się ekran tytułowy, na którym spośród wielu opcji na szczególną uwagę zasługują cztery. Pierwsza to Quick Play, czyli natychmiastowe udanie się na jedno z dwóch pól golfowych i rozpoczęcie gry. Druga, bardziej złożona to Play Golf, w której należy już wybrać sporo innych opcji aby zacząć grę. Trzecia z nich to Practice – nazwa mówi sama za siebie. Ostatnia – Linked Play, to możliwość połączenia dwóch komputerów i zmierzenia się z kolegą. Po uregulowaniu wszystkich formalności dostajemy do ręki kij golfowy i rozpoczynamy grę. System sterowania kijem, o którym wcześniej wspomniałem może początkującym sprawić trochę trudności, ale już po kilkunastu minutach grania dochodzimy do wprawy i uderzanie piłeczki nie sprawia nam większych kłopotów. Po każdym uderzeniu słyszymy od komentatora, jak je wykonaliśmy. Jeżeli tylko chcemy, to możemy obejrzeć powtórkę. Przed każdym nowym etapem pola, słyszymy od komentatora jego charakterystykę i sposób w jaki najlepiej doprowadzić piłeczkę do dołka.

INFO

Wydawca:	**Empire Interactive**
Producent:	**Empire Spot**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**MarkSoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Wygląd pól golfowych jest bardzo realistyczny. Podobno każde drzewo, i każdy domek umieszczone są tam, gdzie być powinny. Poszczególne ekrany wyrenderowano na potężnych stacjach graficznych Silicon Graphics, i trzeba przyznać, że graficy stanęli na wysokości zadania (stąd zapewne taka objętość programu). Sposób przedstawienia gry, jest typowy dla większości golfów (statyczne ekrany). Chociaż nadal myślę, że swobodny i płynny sposób przedstawienia akcji w Actua Golf 2 jest najdoskonalszy (mimo to, że trochę „zabawkowy"). Oprawa dźwiękowa też jest bardzo dobra. Zresztą to nie sztuka zrobić w grze golfowej dobry dźwięk (no bo co – ćwierkanie ptaszków, uderzenie piłeczki, wpadnięcie jej w krzaki itp.).





Muszę przyznać, że nazwa The Golf Pro w pełni pasuje do tego programu. Przy nim „Actua Glof 2" wydaje się być programem przeznaczonym dla dzieci. Nie twierdzę jednak, że „AG2" jest gorsza od „TGP"! Po prostu ten golf jest super profesjonalny i poważny, a w „AG2" jest mnóstwo bajerków i rozmaitych „przeszkadzajek". Jeśli lubisz wybajerzone i kolorowe gry to kup „Actua Golf 2". Jeżeli chcesz mieć golfa w pełni realistycznego, profesjonalnego i poważnego, a przy tym świetnie wyglądającego, to spraw sobie „The Golf Pro". Na początku może się wydawać trudny, ale początkujący też znajdą tu miejsce dla siebie. I to by było chyba na tyle. ***Krzysiek***

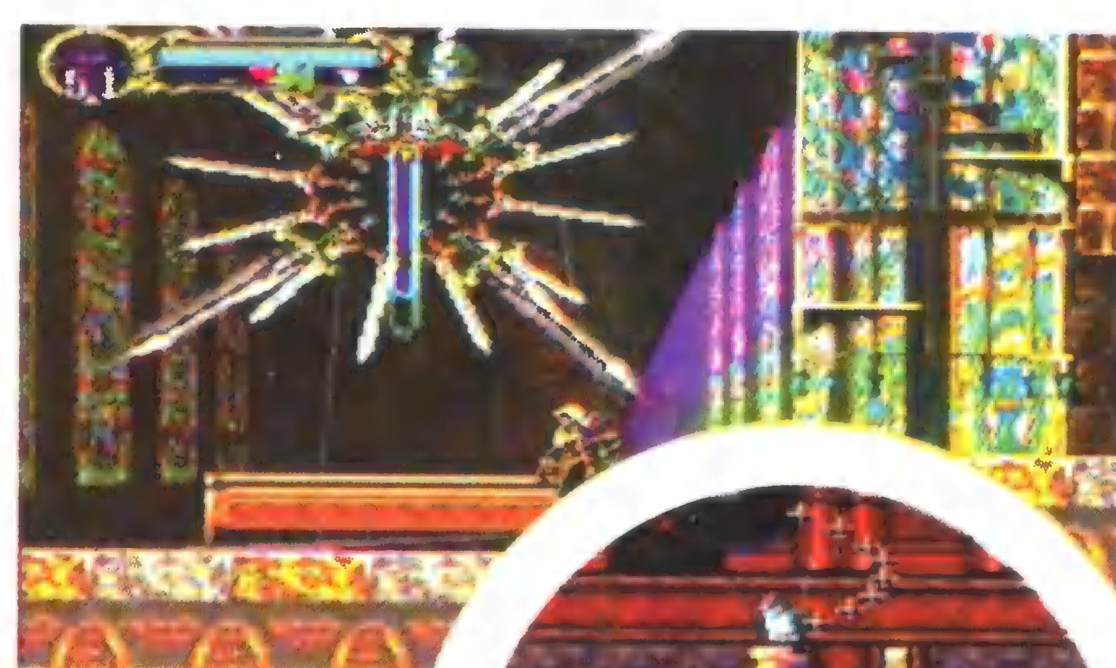
Grafika 91% Grywalność 89%
Oryginalność 76% Dźwięk 80%

Profesjonalny, realistyczny i poważny golf, najlepszy obok „Actua Golf 2".

WERDYKT 86%









Castlevania
Symphony Of The Night

Jako że PlayStation była moją pierwszą konsolką w życiu, więc nigdy nie miałem możliwości zobaczenia poprzednich części tej gry na NES i SNES. Dlatego, gdy pierwszy raz zobaczyłem gierkę Konami, uznałem ją za strasznego gniota z przestarzałą grafiką 2D.



Wystarczyło jednak abym spędził godzinkę w ciemnym pokoju, a 20 godzin życiorysu miałem z głowy. Gra jest połączeniem klasycznej platformówki z RPG. Z pierwszej umieszczono grafikę, sposób walki, wygląd otoczenia i zasady poruszania, a z drugiego gatunku dodano punkty doświadczenia, cztery wskaźniki (siła, inteligencja, wytrzymałość i szczęście) charakteryzujące postać ogromną liczbę broni, zbroi, tarcz i magicznych przedmiotów. Wraz z kolejnymi walkami zyskujemy cenne punkty doświadczenia i rośniemy w siłę i wytrzymałość, zwiększając swoje szanse na przeżycie w siedzibie zła, jaką jest Castlevania, zamek Drakuli. W grze wcielamy się w rolę syna Draculi, młodego wampira imieniem Alucard, który nie zważając na swoje pochodzenie postanawia zniszczyć całe zło zamieszkujące zamek. Gra jednak nie byłaby tak wciągająca, gdyby nie fakt, że zaraz po wejściu do zamku spotykamy Śmierć, która odbiera nam cały sprzęt – miecz, tarczę, zbroję, hełm i płaszcz. Zostajemy więc zdani tylko na swój spryt w zamczysku wypełnionym po brzegi potworami, jakich trudno sobie nawet wyobrazić. Fabułę skonstruowano bardzo pomysłowo. Jeśli postarasz się i przejdziesz grę dokładnie (uzyskasz co najmniej 90% gry), to dowiesz się, że tak naprawdę ostatni boss nie jest Twoim głównym przeciwnikiem. Po zdjęciu z niego klątwy musisz przemierzyć zamek jeszcze raz, z tym że jest on odwrócony do góry podłogą. Oprócz pokonywania prawa grawitacji czeka Cię drugie tyle potworów i to dużo trudniejszych od tych z normalnego zamku. Na końcu czeka Cię konfrontacja z samym Draculą i dopiero po jego pokonaniu licznik osiągnie 200% gry.



INFO

Wydawca:	**Konami**
Producent:	**Konami**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Niektórzy mogą twierdzić, że era grafiki 2D skończyła się wraz z nadejściem 32-bitowych konsol, jednak „Castlevania: SOTN" zadaje temu twierdzeniu kłam. Grafika jest szybka, dokładna, bardzo kolorowa, a animacja postaci jest naprawdę świetna. Wykonanie wnętrz zamku, jego poszczególnych części, wygląd potworów i czarów, a już szczególnie niektórych bossów zasługuje na wyróżnienie i naprawdę trzyma mroczny, lekko gotycki klimat. Na uwagę zasługuje fantazja autorów w wymyślaniu ciekawych przeciwników – od rycerzy, szkieletów, zombich czy nietoperzy po latające głowy, magiczne miecze czy zmutowane książki. Do tego dochodzi doskonała muzyka grana na organach i śpiewana przez chóry kościelne. Niezłe są też efekty dźwiękowe – praktycznie każdy potwór wydaje inne odgłosy.

Gra jest naprawdę fajna. To stwierdzenie powinno zastąpić Wam resztę. Z własnego doświadczenia wiem jednak, że aby przekonać się do niej, trzeba zawziąć się i przejść trudny początek. Potem jest trochę łatwiej i jak już przysiądziesz to nie można się oderwać. Polecam grę wszystkim fanom platformówek, ale takim, którzy tak jak ja, pamiętają starsze czasy – wtedy wygląd nie będzie dla nich takim szokiem. Jeśli nie lubisz tego typu gier, to nawet nie tykaj „Castlevani" – tytuł nie przypadnie Ci do gustu. Dla mnie jest to klasyczny przerost treści nad formą. ***Baron Jack***

Grafika 64% Grywalność 86%
Oryginalność 34% Dźwięk 78%

Gra na dobry z plusem, raczej dla miłośników platformówek z elementami RPG. Osobiście polecam.

WERDYKT 76%

INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	Namco
Data wydania:	Czerwiec
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Po tym jak Namco stało się najlepszym producentem bijatyk, wyścigów i strzelanin pistoletowych, firma postanowiła spróbować swoich sił w gatunku platformówek, „Klonoa: Door to Phantomile" to najnowsze dzieło Namco dedykowane głównie dzieciakom.



Klonoa

Gra jest klasyczną platformówką z elementami gry przygodowej. Warto to od razu podkreślić, że jest to platformówka dwuwymiarowa z ruchomą kamerą (coś jak „Pandemonium") i tylko momentami mamy możliwość wybrania ścieżki. Głównym bohaterem gry jest zabawny stworek o imieniu Klonoa, mający nie tylko zabawne, wielkie uszy, ale także małego pomocnika Huppo, który pomaga mu przytrzymywać przeciwników, złapanych przez Klonoa. Przyjaciele przemierzają wiele krain w zaczarowanej księdze (lasy, wioski, kopalnie, morza, świątynie, pustynie i wiele innych) i co jakiś czas walczą z większymi bossami. Dodatkowo powinniśmy także zbierać przyjaciół uwięzionych w bańkach, których jest sześciu na każdym poziomie gry (a tych jest 26). Grafika nie jest tak dopracowana jak w „Gex 3D", ale na pewno zasługuje na pochwałę, tym bardziej że jest wyświetlana w podwyższonej rozdzielczości i pomyka ponad 30 fps. Wszystkie postacie występujące w grze są dokładnie wykonane i nieźle animowane, a grę uatrakcyjniają takie drobiazgi, jak zmiany pogodowe, fruwające gdzie niegdzie liście i wiejące wiatry. Grafika jest oczywiście lekko cukierkowa, przez co najlepiej nadaje się dla małych dzieci, które z miejsca zakochają się w sympatycznej parze głównych bohaterów. Najfajniej wygląda sposób poruszania się Klonoy — jego długie uszy nieraz pomogą mu się dostać na odległą platformę lub przelecieć nad niebezpiecznym przeciwnikiem. Ponadto bardzo przydatną umiejętnością jest łapanie przeciwników za pomocą magicznego pierścienia – nie tylko pozwala to na rzucenie nieszczęśnikiem w innego wroga, ale także na użycie go jako chwilowej półki, dzięki czemu dosięgniemy do, często niedostępnych, półek. Bardzo dobra jest też muzyka towarzysząca grze – spokojna, sielankowa, doskonale uzupełniająca akcję na ekranie. Co najlepsze jednak, to fakt, że gra nie jest liniowa — aby dostać się do pewnych miejsc w późniejszych etapach trzeba będzie wrócić się w znane już miejsca. Autorzy twierdzą, że dla cierpliwych i dociekliwych ukryli sporo niespodzianek. Bardzo dobrze wyważono także poziom trudności — pierwsze poziomy gry wprowadzają w realia gry, potem gra staje się coraz bardziej wymagająca i wykorzystująca większość zręczności w palcach gracza.







Gra jest naprawdę dobra, jednak można przyczepić się do niej za brak oryginalności. W sumie autorzy nie pokusili się o wprowadzenie większych zmian i dodatków, którymi gra wyróżniałaby się wśród innych tego typu tytułów na rynku. Mimo że gra się naprawdę fajnie, to jednak czegoś grze brakuje, czegoś co dałoby bodziec do przysiadnięcia na kilkanaście długich godzin. Podsumowując, „Klonoa: DTP" na pewno spodoba się rzeszy młodszych graczy, jednak wielu starych wyjadaczy na pewno miło spędzi przy niej czas. Namco to klasa sama w sobie i rzadko wydają słabe gry. Ich najnowsza w pełni zasługuje na wystawioną ocenę. ***Baron Jack***

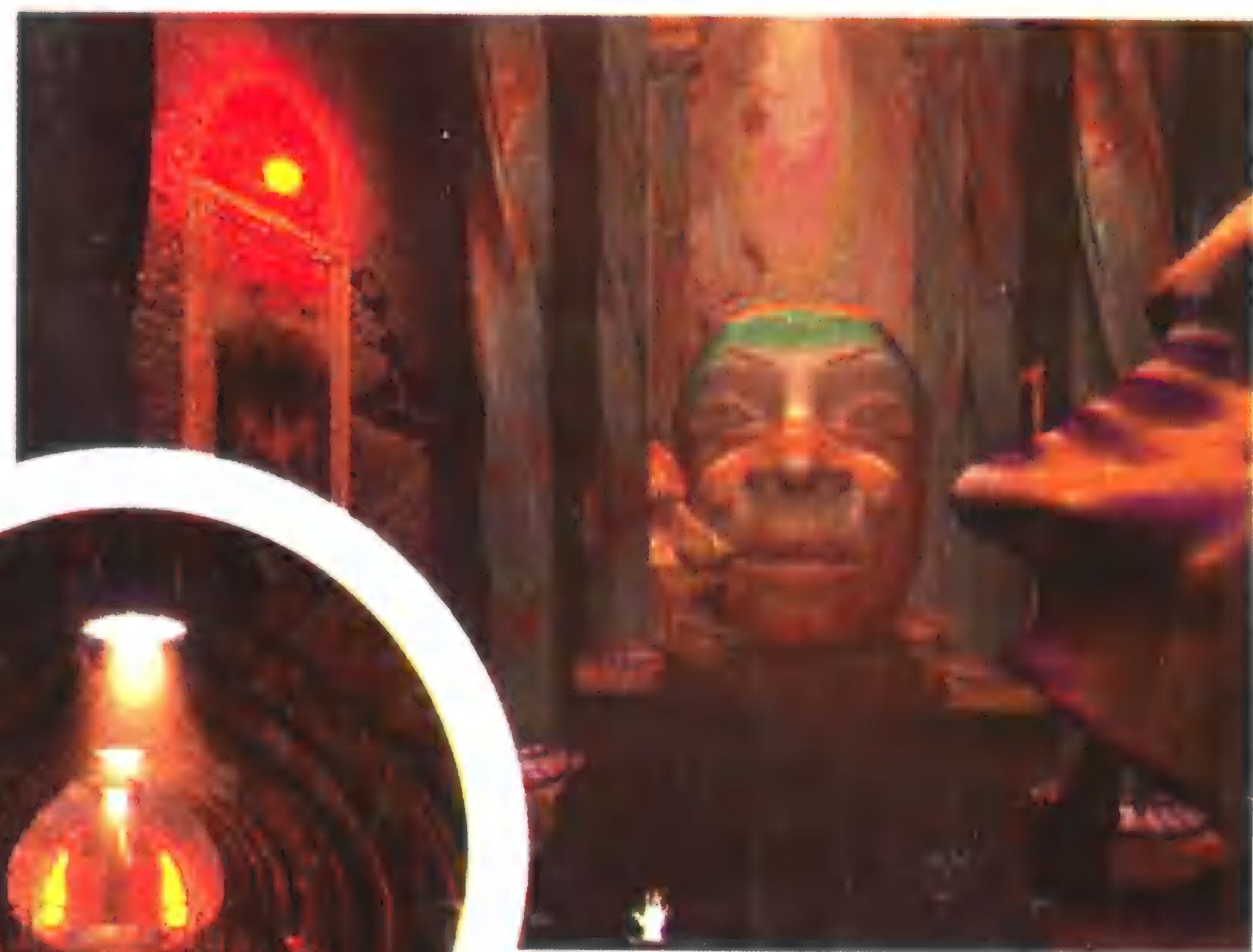


Grafika 86% Grywalność 75%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Całkiem udana próba Namco w zaistnieniu na rynku gier platformowych. Szczególnie jeśli masz mniej niż 14 lat.

WERDYKT 75%





Of Light & Darkness

Mit, jakoby przygodówki ostatnimi czasy zaczęły wymierać jest chyba troszeczkę przesadzony. Ostatnio coraz więcej firm znów bierze się za ten gatunek. Tym razem do reanimacji przygodówek włączyła się firma Interplay, znana dotąd głównie z produkcji zręcznościówek i gier akcji.

Fabuła niezbyt oryginalna: Pod koniec siódmego tysiąclecia w świecie zaczęło dziać się coś niedobrego. A to za sprawą Dark Lorda (Ciemnego Władcy), który za pomocą siedmiu artefaktów układających życie na Ziemi zamierza ją zniszczyć. Ty, jako młoda tancerka z Las Vegas możesz jako jedyna położyć kres jego planom. A to dlatego, bo Tobie jako jedynej osobie ukazała się straszna wizja zniszczonej Ziemi. A jak powstrzymać Lorda? Tego dowiesz się podczas gry. „Of Light and Darkness" jest typową przygodówką „point & click". Po surrealistycznym świecie poruszamy się za pomocą engine'u nazwanego Eden. Akcję widzimy oczyma bohatera. Nie możemy się jednak poruszać w pełni swobodnie – to by było zbyt piękne. Po prostu kolejne ekrany łączone są poprzez płynne przejścia kamery (rendowane animacje, tak jak w pradawnym „The 7'th Guest", czy trochę nowszym „Atlantis"). Gdy kamera dojedzie do celu – mamy możliwość

INFO	
Wydawca:	Interplay
Producent:	Interplay
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

obracania się swobodnie o 360 stopni, a obraz jest wtedy generowany w czasie rzeczywistym. Jest to teraz bardzo popularny sposób przedstawiania akcji i zdaje się nawet wypierać do niedawna bardzo często stosowane widoki z trzeciej osoby. Myślę jednak, że metoda z rendowanymi przejściami jest już jednak trochę przestarzała – to było dobre kiedyś, teraz przydałby się engine pozwalający na pełną swobodę poruszania się. W końcu te Pentiaki MMX-y i 3DFX-y siedzące w naszych ukochanych pecetach potrafią coś więcej niż tylko odgrywanie gotowych animacji z



kompaktu – no nie? W „OLaD" sytuację na szczęście ratuje możliwość swobodnego obracania się, oraz naprawdę starannie wyrendowany świat. Właśnie – w tym miejscu wypada wspomnieć o wyglądzie świata, po jakim się poruszamy. Został on stworzony przez światowej sławy malarza surrealistę – Gila Bruvela. Muszę przyznać, że ten surrealistyczny świat jest bardzo urzekający i znakomicie pasuje do atmosfery panującej podczas gry. Rozgrywka składa się z kilku aktów, przed rozpoczęciem każdego następnego musimy ukończyć poprzedni. Akcja toczy się w czasie rzeczywistym, co jest pewną nowością w grze przygodowej. Czas ucieka, o czym informuje nas od czasu do czasu (wiem, powtarzam się...) miły damski głos, który poprzedza słyszane często na stacjach kolejowych uderzenie łyżeczką o szklankę (bim-boąął). Co za głupota – prawda? Ale czepiam się, w końcu jest to przygodówka surrealistyczna. W programie jest też trochę elementów gry logicznej (dobieranie kolorów, puzle itp.). Nie powiem, żeby umilało to rozgrywkę, chociaż nie jest to taki zły pomysł (ale przez to od gry czasami wieje nudą). Interfejs jest całkiem przyjemny. Wszystko sprowadza się tylko do wskazania odpowiedniego przedmiotu lub miejsca i kliknięcia myszą. Kursor przyjmuje zawczasu odpowiedni kształt, informujący nas o tym, co można wykonać w danym momencie. Postacie, które spotykamy, grane są przez „żywych" aktorów. I to nie jakichś tam amatorszczaków, tylko zawodowych profesjonalistów, wśród których jest kilku bardziej znanych aktorów. Nie będę sypał nazwiskami, bo zajęłoby to zbyt dużo cennego miejsca. Teraz kilka słów o oprawie dźwiękowej. Jest ona standardowa, cały czas towarzyszy nam mniej lub bardziej odczuwalny na uszach podkład muzyczny. Synteza mowy jest (jak zwykle w dzisiejszych czasach) bardzo czysta, a pozostałe dźwięki też są zrobione na wysokim poziomie. A teraz przyszedł czas na najważniejsze, czyli grywalność. Hmm... gra się nawet całkiem przyjemnie. Czasami potrafi powiać nudą, co jest dziwne, zważając na fakt, że rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. Granie umila bardzo ładnie wykonana grafika, miły dla uszu dźwięk i przyjazny interfejs. Jednak gra nie będzie przebojem, gdyż czegoś jej brakuje do pełnej grywalności. Na pytanie: kupić, czy nie najprościej jest odpowiedzieć w ten sposób: Jeśli lubisz gry typu „Myst", „Riven" czy „Atlantis" to kupuj, myślę że Ci się spodoba. A w przeciwnym wypadku – decyduj na własną odpowiedzialność, bo gra nie jest ani zła, ani przebojowa.

Krzysiek

Grafika 85% Grywalność 76%
Oryginalność 82% Dźwięk 79%

Produkcja średniawa, z tendencją do wybicia się. Ale niewysoko.

WERDYKT 79%

Portal of Prevus

Hexen II Mission Pack

Czołem miśki. Mamy już prawie wakacje, za oknem wspaniałą pogodę. Zamiast pograć w piłkę, kosza, palanta czy Bóg wie co jeszcze, my, gracze siedzimy w domu i gramy do upadłego.

INFO

Wydawca:	**Activision**
Producent:	**Raven**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**89.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, „Hexen 2", Win95**





Przecież wolny czas najlepiej spożytkować grając w najnowsze gierki, nie? Zresztą do tego służą wakacje. Swoją drogą to tylko żartuję – dajcie sobie trochę luzu i wyjedźcie gdzieś, aby odpocząć od komputerów. Póki co mamy jeszcze trochę czasu do końca roku szkolnego , więc w przerwie między „poprawkami" różnych przedmiotów proponuję zagrać w najnowszy add-on do „Hexena 2" zatytułowany po prostu „The Portal of Prevus".

Jak widać, tendencja do eksploatowania dobrego tytułu utrzymuje się na coraz lepszym poziomie. Ale tak naprawdę to po co nam te nowe poziomy? Tylko po to, żeby znowu sobię chwilę pograć w starą dobrą gierkę, w nowej szacie graficznej? Po odpaleniu takiego add-on'a, jakim jest niewątpliwie „Portal of Prevus", niewątpliwie zaczynamy się zastanawiać nad sensem strategii co do wydawania dodatków przez developerów. Oczywiście są chlubne wyjątki, jak chociażby „Mysteries of the Sith" , ale to zaledwie kilka w zalewającej nas masie badziewi. Niestety „Portal of Prevus" nie powala na kolana. Dlaczego? Odpowiedzi na te oraz inne pytania odnajdziecie w tym tekście poniżej.

Intro, jak to intro. Żadna rewelacja, przyzwoitej jakości filmik, opowiada nam historię gry. Nie będę jej tu przytaczał, bo nie to jest moim zadaniem, ale może przyda się jedno zdanie wprowadzenia w świat Prevusa. Jak pamiętamy z „Hexen'a 2" , główny wróg ludzkości – Eidolon – został pokonany przez jednego z bohaterów. W tym samym czasie jeden z jego podwładnych – okrutny czarnoksiężnik Prevus – postanowił wskrzesić hordy żołnierzy ciemności, i jako jedyny z Wężowych Jeźdźców rządzić światem. Prawda że banał? Też tak sądzę. Pierwsze co rzuca się w oczy po obejrzeniu filmiku, to wybór postaci. Do czterech podstawowych bohaterów doszła jedna nowa postać. Demonica (nie wiem jak jest demon w rodzaju żeńskim), w każdym razie Femme Fatal, to była członkinia armii Eidolona. Nie spodobały jej się nowe porządki wrpowadzane przez Prevusa, w związku z tym postanowiła go pokonać. Każdy sobie zadaje pewnie teraz pytanie, jak wygląda gra. Szczerze mówiąc, nie zmieniło się nic od czasów „Hexen'a 2". Owszem grafika jest całkiem niezła, szczególnie na akceleratorach graficznych, ale jak to chodzi! Na 16 MB RAM nie da się grać, dopiero na 24 giera chodzi już w miarę płynnie. Da się zauważyć, że od czasu „H2" nie poprawiono praktycznie nic. Krew nadal wygląda jak latające kulki (poważnie!). Może się czepiam, ale przez pół roku, to można było coś z tym zrobić. Druga sprawa to to, że gierka nie jest taka duża. Dodano jedynie nową scenerię, Tybet, na którą składa się 15 poziomów. A skńczyć je można w ciągu kilku godzin (dokładnie sześć). Szkoda gadać. Nie napisałem jeszcze nic o dźwięku, który jest naprawdę dobry. Wspaniała, klimatyczna muzyka, wprowadza nas od razu w mroczny świat „Hexen'a". Całkiem niezłe efekty dźwiękowe potęgują atmosferę grozy i osaczenia gracza ze wszystkich stron. Naprawdę nie ma się do czego przyczepić. Natomiast gorzej jest z grywalnością. Szczerze mówiąc wolę „Quake'a 2", gdzie nonstop coś się dzieje, niż taką monotonność, jak w „Portal of Prevus". Przez większość czasu rozwiązujemy zagadki logiczne, któe mają na celu pomóc nam w sforsowaniu jakichś drzwi czy zapadni. Należałoby teraz podsumować ten produkt w kilku słowach. Nie jest to może żadna rewelacja, ale dla fanatyków „Hexen'a 2" to pozycja obowiązkowa. Całkiem ciekawie zaprojektowane poziomy, naprawdę dużo wrogów do wykończenia i ta wspaniała muzyka czynią ten produkt niemal doskonałym. Jednak ma on jedną wadę, o której już zresztą pisałem, mianowicie grywalność. Ech, szkoda gadać.

Szycha





Grafika 80% Grywalność 55%
Oryginalność 30% Dźwięk 85%

Interesująca propozycja dla maniaków „Hexena 2".

WERDYKT 75%

F1 Racing Simulation

INFO

Wydawca:	UBI Soft
Producent:	UBI Soft
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Zanim światło dzienne ujrzał „F1 Racing Simulation", najlepszym, według mnie symulatorem Formuły pierwszej było „F1GP2" z Microprose. Jak się okazało, tak cholernie realistycznego modelu jazdy bolidem, jakim jest ten w „F1RS", Microprose może tylko pozazdrościć.

Gra „F1RS" to czystej krwi symulator. Jest tu co prawda możliwość wybrania trybu zręcznościowego, jednak granie w tym trybie, to czyste marnotrawstwo prawdziwych możliwości gry. Ludzie, którzy chcą się pościgać od tak, dla zabawy, niech lepiej przerzucą się na stronę sąsiednią, gdzie opisałem „Formula 1 '97" z Psygnosisu. Resztę, czyli tych, którzy uwielbiają grzebanie się w parametrach samochodu do upadłego, aby potem poprawić swój wynik o parę setnych sekundy, zapraszam do dalszej lektury.



Ach, jakież „F1RS" jest wspaniałe. Chyba długo nie znajdzie godnego następcy. Ale po kolei. Po pierwsze, zanim nabędziesz ów program, postaraj się o dobrą kierownicę i pedały. Granie w trybie realistycznym, przy wyłączonych wszystkich pomocach (a tak grają prawdziwi twardziele, w tym ja ;) na klawiaturze mija się z celem. Bo co z tego, że naciśniemy kursor do góry, aby przyśpieszyć. Koła zaczną się kręcić z prędkością ponad 100 kilometrów na godzinę, stojąc prawie w miejscu, a nawet chwilowe naciśnięcie kursora w bok spowoduje natychmiastowe wpadnięcie w poślizg. Co innego, jeśli gramy na kierownicy (ja używałem kierownicy V3 InterActu). Ale i tak trzeba uważać, bo jeśli wciśniemy gaz, chociażby o 3 milimetry za daleko podczas skrętu, to koła natychmiast stracą przyczepność, a nasz wyścig skończy się w piachu na poboczu zamiast na mecie. Realizm jest dużo wyższy (naprawdę!) od tego, z jakim mamy do czynienia w „GP2". Do tego dochodzi ustawianie parametrów bolidu. Możliwości regulacji parametrów bolidu, są na poziomie „F1GP2", czyli baaardzo wysokim. Teraz o grafice. Jednym słowem można ją określić tak: NAJLEPSZA. Przy niej „GP2" wygląda jak Trabant przy Mercedesie, a „Formula 1'97"? – Jak Mercedes przy Ferrari. Tak! Grafika jest nawet lepsza od tej, z jaką mamy do czynienia w produkcji Psygnosis! Super arcydziełem jest tor w Monaco (spójrzcie na screeny). Nigdzie jeszcze nie było tak wspaniale ukazanej, szczegółowej architektury tego miasta. Do tego, gdzieniegdzie na trasie spotykamy ogromniaste ekrany, na żywo (!) przekazujące nam relację z wyścigu. Reszta tras graficznie też jest wspaniała. Wspaniale wyglądają drzewa, które dają złudzenie trójwymiarowości, a przy tym znacznie wpływają na uczucie ogromnej prędkości z jaką jedziemy. Bardzo fajny jest też efekt soczewki (takie „kółeczka" i „plamki" – odbicia promieni słonecznych). Ale jak to już w życiu bywa – nic za darmochę. Tu trzeba zapłacić P166 i 3DFX. Wtedy gra zwalnia tylko sporadycznie. Ale takie wymagania są w pełni uzasadnione przy takiej orgii graficznej. Teraz tradycyjnie o dźwięku. Muzyka zdarza się rzadko (jedynie podczas ładowania torów), a w rozmaitych menu towarzyszy nam dźwięk z garażów, w których stoją bolidy. Dźwięki silnika, pisku opon, jazdy po trawie czy piachu są bardzo realistyczne. Szkoda, że gra oferuje nam tylko sezon 1996, jednak nie jest to jakąś straszną wadą. Zakończenie nie będzie zbyt oryginalne. Po prostu – mamy tu do czynienia z najlepszą symulacją Formuły 1. Zanim ją nabędziesz, musisz do wymagań tej gry dodać jeszcze trzy rzeczy: 3DFX, kierownica, cierpliwość (w pozytywnym tego słowa znaczeniu), a gra wynagrodzi Ci to wieloma miesiącami (TAK!) wspaniałej zabawy. ***Krzyś***

Grafika 98% Grywalność 91%
Oryginalność 87% Dźwięk 79%

Ubi Soft stworzyła coś naprawdę super, i chwała jej za to! Uwaga – gra głównie dla miłośników realizmu.

WERDYKT 92%



Porównanie G
F1 Racing Simulat







Specjalnie dla Was dobraliśmy parami screeny, aby uwidocznić różnice w jakości grafiki w obu grach. Zostały uchwycone te

Formula One '97

Obrodziło wyścigówkami o tematyce formuły pierwszej. A, że zdałem ostatnio egzamin na prawo (lub lewo) jazdy (podobnie jak kol. Piotres), postanowiłem, że umilę sobie czas, który pozostał do odebrania tego pięknego dokumenciku jakąś nową wyścigówką. Padło na Formula 1'97

Jak już wspomniałem we wstępie, symulatorów formułek mamy pod dostatkiem. Gry owe dzielą się jeszcze na dwa gatunki. Pierwszy to prawdziwe i cholernie realistyczne symulatory przez duże „S", takie jak „F1GP2" od Microprosiaków, czy „F1 Racing Simulation" z Ubi Softu. Drugi gatunek, to zręcznościówko-wyścigówki, stawiające głównie na przyjemność i prostotę grania – np. „Power F1", czy też poprzedniczka omawianej dzisiaj giery – „Formula 1" Psygnosisu. Istnieje jeszcze trzeci podgatunek – symulatoro-zręcznościówki, próbujące połączyć w całość dwa poprzednie gatunki. Grą taką jest właśnie „Formula 1 97". Muszę się pochwalić, że pogrywałem we wszystkie wyżej wymienione tytuły, więc nie obejdzie się bez porównań. Po uruchomieniu gry, pierwszą czynnością jest dokonanie wyboru trybu: arkadowego lub symulacyjnego. Ja bardziej toleruję symulacje od zręcznościówek, więc wybrałem tą drugą opcję. Następnie moim oczom ukazało się menu, w którym mogłem dokonać wyboru teamu, kierowcy oraz toru, po którym przyjdzie mi się ścigać. Zanim dostałem się do upragnionego bolidu, musiałem przeżyć jeszcze ustawianie setupu samochodu (urok wszystkich symulacji) i kilku tam innych rzeczy... Wreszcie ruszyłem. I od razu zauważyłem, że ten tryb „realistyczny" to jakaś bujda – żadnego buksowania kół, czy zarzucania. No cóż – pomyślałem, przecież to nie wszystko. Jadę dalej – pierwszy zakręt. Hamulec wciskam do podłogi (grałem na kierownicy), skręcam kierownicą, a samochód posłusznie też skręca. Zaraz, zaraz, przecież w każdej innej symulacji („F1GP2", „F1RS") przy takim manewrze samochód sunie prosto. Oto cała „symulacja" w „F1'97". Jednak muszę przyznać, że po krótkim przyzwyczajeniu się do sterowania, zacząłem się całkiem nieźle bawić. A i brak realizmu przestał mi nawet przeszkadzać. Z olbrzymią ciekawością zabrałem się teraz do testowania trybu arcade. Tu nawet kierownica przestała się przydawać, i łatwiej sterowało się klawiaturą (co jest nie do pomyślenia w np. „F1RS"). Bolid po wypadnięciu z zakrętu w piach, wpadł w dziwny poślizg i dał się posłusznie, bez wielkiej straty prędkości wprowadzić z powrotem na asfalt. Do tak uproszczonego sterowania doszło także odmierzanie czasu po między kolejnymi „checkpointami" – tak wygląda tryb arcade. A teraz o tym, co zmieniło się w stosunku do poprzedniczki. Po pierwsze gruntownej poprawie uległ engine graficzny – animacja przestała się zacinać, a wielokąty dopasowano do siebie znacznie lepiej, przez co nie spotyka się już prawie martwych szczelin między teksturami, które niegdyś psuły wrażenie. Bolidem steruje się teraz znacznie lepiej, dodano też kilka nowych torów... Ogólnie trochę się zmieniło, a nawet sporo się zmieniło. Grafika jest podobna do tej z wersji poprzedniej. Grać się da raczej tylko wtedy, gdy mamy w komputerze jakiś kawałek 3dfx'a. Gra obsługuje wprawdzie także inne akceleratory, które są wspomagane przez Direct 3d, jednak to nie to, co dedykowana obsługa dla jednej karty. Graficznie tylko „F1 Racing Simulation" przewyższa produkcję Psygnosisu, gdyż tu miejscami obraz jest dziwnie ciemny, czasem też ulegałem złudzeniu, że tekstur jakby brakowało. Ale czepiam się! Oprawa graficzna i tak jest super! Teraz o dźwięku. Podczas poruszania się po rozmaitych menu i podczas samej jazdy słyszymy muzykę odgrywaną prosto z kompaktu. Utwory są całkiem niezłe i pasują szybkością i rytmem do jazdy. Dźwięki silników też są dobrze odtworzone, gdyż zostały zsamplowane. Ogólnie, gra wywarła na mnie pozytywne wrażenie. Polecam głównie fanom zręcznościówek – dla nich będzie to wspaniała pozycja. Reszcie graczy, parających się realizmem, polecam raczej „F1 Racing Simulation". **_Krzysiek_**



rafiki w Grach
ion i Formula 1'97







same miejsca ma torach Monaco i Monza. Widać zdecydowaną przewagę po stronie „F1 Racing Simulation".

INFO

Wydawca:	**Psygnosis**
Producent:	**Bizzare Creations**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**179.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, D3D/3Dfx, Win95**

Grafika 90% Grywalność 83%
Oryginalność 73% Dźwięk 79%

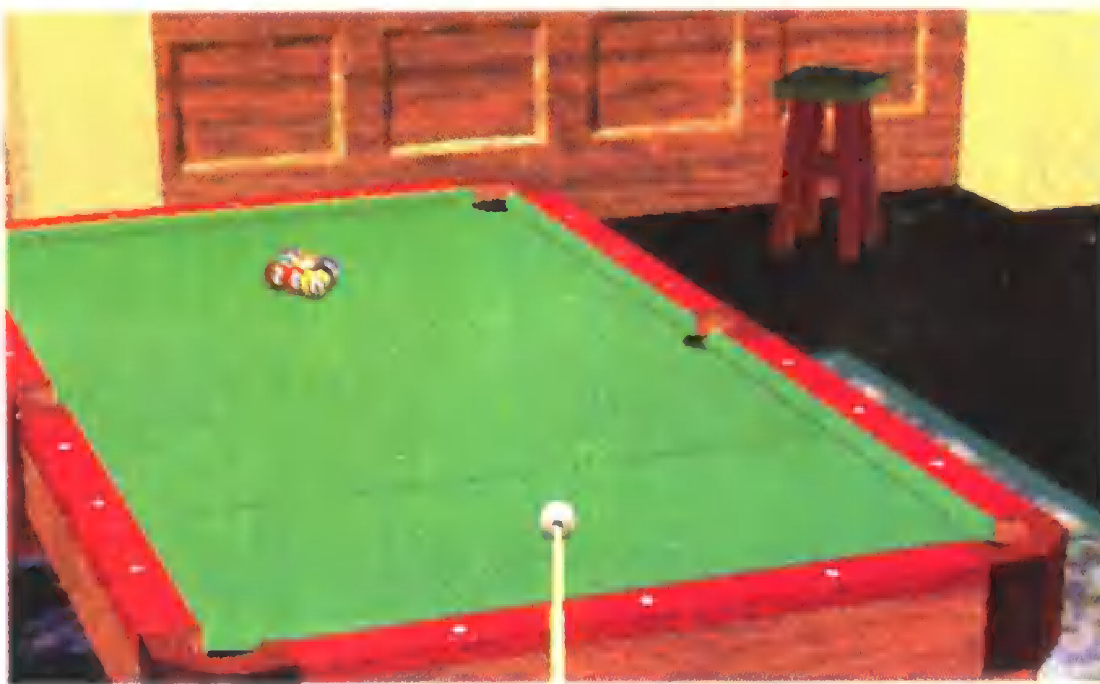
Bardzo dobra wyścigówka, lecz raczej głównie dla fanów zręcznościówek

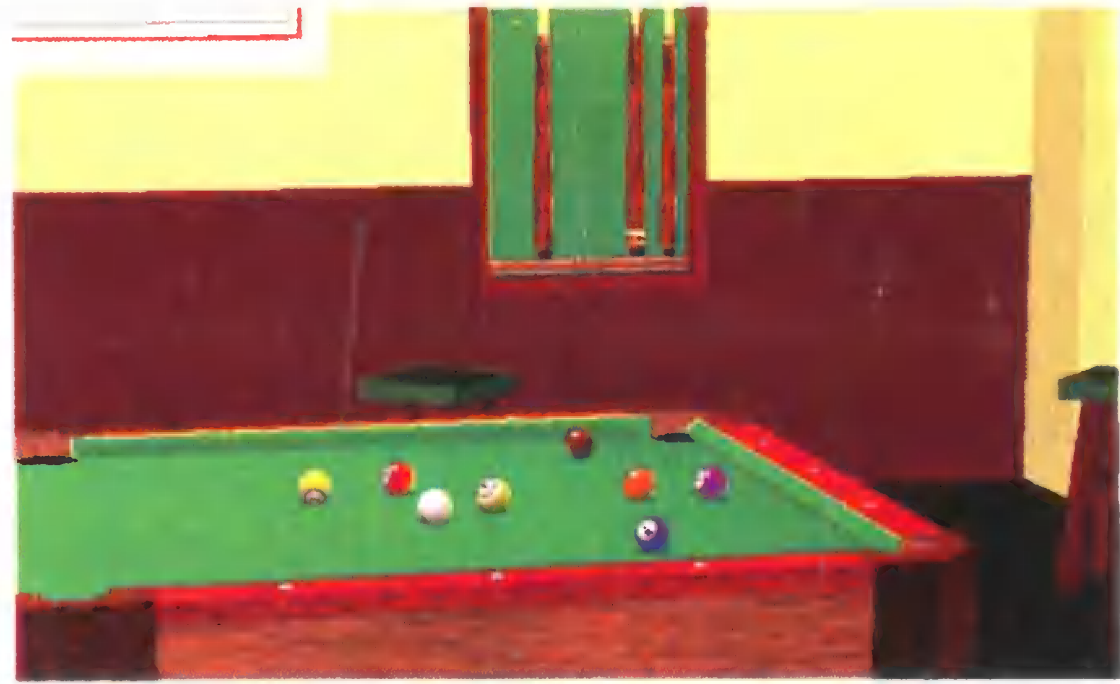
WERDYKT 84%

INFO

Wydawca:	Interplay
Producent:	Celeris
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2

SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95





Virtual Pool 2

O tej gierce nie można powiedzieć, że jest zarąbista jak taczki żwiru, jednak na pewno zainteresuje wszystkich miłośników poola. Zresztą przeczytajcie o tym sami!

Od dawna marzyliśmy z Jagdem o tym, żeby pograć sobie w poola bez żadnych ograniczeń. Niby można skoczyć do jakiegoś salonu i tam pogiercować sobie do woli, ale każdy kto tego próbował na pewno wie, że w praktyce nie jest to takie proste. W dobrym lokalu trzeba bulić sporo kasy za każdą godzinkę, a idąc do klasycznej klubogospody należy mieć na uwadze, że oprócz grania natkniemy się na dużo więcej, niekoniecznie przyjemnych, atrakcji. Aby uniknąć takich egzystencjonalnych rozterek, postanowiliśmy wdrożyć wariant znacznie bardziej bezpieczny i co najważniejsze tańszy, a mianowicie pool komputerowy.

Jak wiadomo wszem i wobec w programach tego typu najważniejsze jest wykonanie oraz interface użytkownika. Zacznijmy od tego pierwszego. Jest on naszym skromnym zdaniem niezbyt przemyślany.





Ustawianie kierunku uderzenia za pomocą mychy to nie najlepszy pomysł – bardziej odpowiednie byłoby sterowanie klawiszami kursora, pozwalające na znacznie większą precyzję uderzeń. Tak na dobrą sprawę jest to jedyny mankament programu. Inne elementy wchodzące w skład jego zawartości merytorycznej są na dość wysokim poziomie. Partyjkę poola możemy rozgrywać na 12 różnych sposobów. Istnieje możliwość grania w turnieju oraz przez sieć z kolegami. W „Virtual Pool 2” można grać na trzech różnych poziomach trudności, a nawet zmieniać wielkość kieszeni (to dla tych słabszych w sztuczkach manualnych) lub włączyć linie wskazujące trajektorię bil po rozbiciu (tylko podczas treningu). Inną bardzo fajną rzeczą jest możliwość obejrzenia filmików, w których mistrzowie tego sportu (Mike Sigel oraz Lou Butera) wyjaśniają kilka zagwozdek. Można by nawet rzecz, że jest to rzecz bardzo fajna, jednak jakość owych sekwencji wideo pozostawia wiele do życzenia, w związku z czym oglądając je nie doznaliśmy większych uniesień. Po obejrzeniu filmiku, przechodzimy do programu, w którym czeka na nas ustawienie zaprezentowane przez mistrza – teraz możemy potrenować różne sztuczki. W tym momencie trzeba bezstronnie przyznać, że realizm ruchu bil w „Virtual Pool 2” stoi na bardzo wysokim poziomie i sądzimy, że do tego aspektu gry nie przyczepi się nawet największy malkontent. Przejdźmy teraz do strony audiowizualnej. Jeśli chodzi o udźwiękowienie – zupełna kicha (bardzo mało sampli). W programie zaimplementowano odtwarzacz utworów CD, ale na płytce nie umieszczono nawet jednego! Ktoś wykazał się niezłym poczuciem humoru. Druga sprawa to grafika. Tu już jest lepiej, jednak odradzamy wszystkim granie przy ustawieniu 640x480, 8-bit – nawet (bez urazy) Papcio Chmiel potrafiłby stworzyć coś ładniejszego i bardziej przypominającego rzeczywistość. Zabawa zaczyna się dopiero od 800x600, 16-bit – bile, powierzchnia stołu oraz otoczenie są pięknie oteksturowane i cieniowane. Jednak istnieje jedno małe „ale” – na P133, przy takim ustawieniu program osiąga... 12 klatek na sekundę! Żenada! Przecież nie ma tu kilkudziesięciu, potężnych obiektów! Widać, że panowie programiści zbytnio się nie popisali. Na pocieszenie można dodać, że do „VP2” istnieje patch na 3Dfx, którego można uzyskać, kierując się do Interplaya (adres na ulotce w pudełku). Co można powiedzieć w podsumowaniu „Virtual Pool 2”? Dla fanów poola może być produkcją atrakcyjną, jednak dla klasycznego giercmana będzie to po prostu jeden z wielu produktów. ***Suicide&Jagd52***



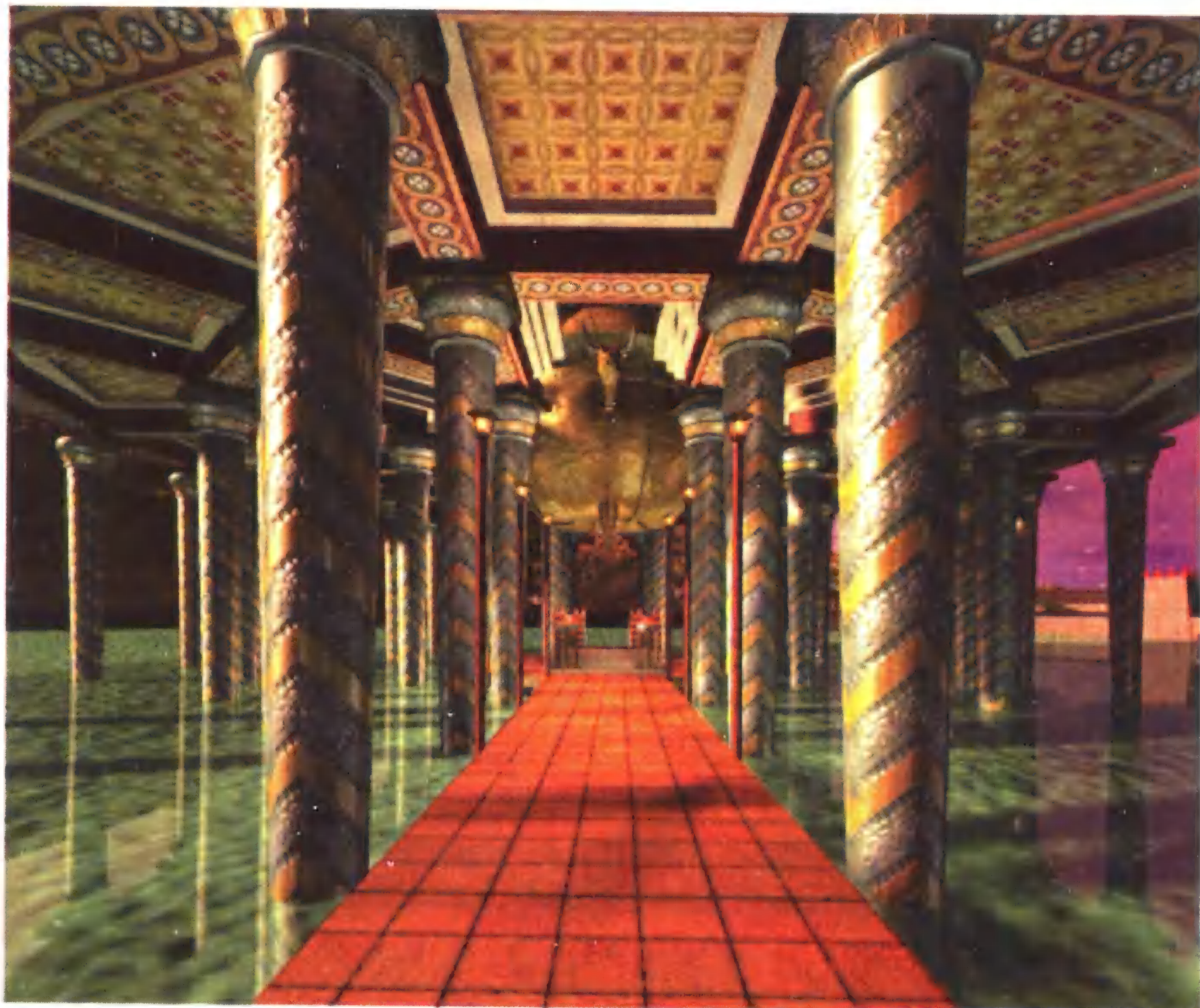
Grafika 89% Grywalność 80%
Oryginalność 60% Dźwięk 50%

Rzecz bardzo dobra dla fanów gatunku, jednak dla przeciętnego gracza będzie to górna część klasy średniej.

WERDYKT 75%

The Journeyman Project 3
Legacy of Time

Agencja Kontroli Czasu i jej dzielni wysłannicy powracają już po raz trzeci, w kolejnej części sagi o „Projekcie Podróżnik". Czy tym razem będzie ona lepsza od poprzedników?



INFO

Wydawca:	RedOrb
Producent:	Presto
Data wydania:	Już jest
Cena:	165.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Jest taka kategoria przygodówek zwanych „mystowatymi". Wyróżniają się specyficznym sposobem przedstawiania świata - najczęściej z widokiem „z pierwszej osoby", w formie statycznych obrazków bądź w 3D. Dotykają też najczęściej dość nietypowych dla nas problemów - fantastycznych światów i zaginionych cywilizacji, w których dziwne maszyny, znaki i symbole są na porządku dziennym, zaś drzwi do WuCeta otwiera zwykle zamek z zagadką matematyczną. I właśnie przygodówki z serii „Journeyman Project", robione przez Red Orb i Presto, wypisz wymaluj mieszczą się idealnie w tej kategorii. „Legacy of Time" stanowi już trzecią część cyklu, więc autorzy zakładają, że wszyscy wiemy o co chodzi. Ja zakładam, że nie wszyscy wiecie, tym bardziej że zarówno „JP1", jak i „JP2" nie zdobyły w Polsce nigdy specjalnej popularności, głównie ze względu na dość duży stopień komplikacji. Tak więc należy się kilka wyjaśnień. W przyszłości wynaleziono maszynę zdolną do podróży w czasie. Wielu cwaniaków rozpoczęło podróże do przeszłości, celem wykupienia np. akcji Banku Śląskiego albo unikalnego dziś pierwszego numeru „Gier Komputerowych". Oczywiście wywołało to całą masę zaburzeń czasoprzestrzennych, więc powołano specjalną agencję - TSA, która miała zająć się kontrolowaniem podróży w czasie, a także tropieniem i usuwaniem wszelkich zaburzeń. Gracz wciela się w postać zasłużonego agenta Gage'a Blackwooda, któremu zagląda w oczy przedwczesna emerytura. Okazuje się bowiem, że cała Agencja kończy właśnie decyzją Kongresu swą działalność. Na szczęście (dla nas, bo nie byłoby gry), z przeszłości dociera nagle wiadomość od byłej partnerki Gage'a, dawno uznanej za zaginioną, agentki nr 3. Donosi ona, iż odkryła coś, co może doprowadzić do zagłady całej cywilizacji ludzkiej i sprzymierzonej z nią obcej rasy Cyrollan. W tym samym czasie, gdy nasz bohater łamiąc rozkazy rusza w przeszłość aby to zbadać, gdzieś na krańcu znanego wszechświata pojawia się olbrzymia flotylla statków kosmicznych, o wyjątkowo wrogich zamiarach...

O tym wszystkim opowiada nam bardzo zgrabnie zrobione intro. W ogóle od razu należy powiedzieć, że wszystkie filmiki są znakomite. Pomijając kilka scen, gdzie aktorzy są trochę nieudolnie wmontowani z blue-boxu w renderowane tła i kilka kawałków, gdzie koszmarnie chałturzą, naprawdę jest na co popatrzeć. Szczególnie podobały mi się sceny z walk potężnych statków kosmicznych i myśliwców. Trochę to wszystko przypominało „Dzień Niepodległości" (w pozytywnym tego słowa znaczeniu). Gdy już obejrzymy sobie wstawki początkowe, dostajemy w końcu do ręki kontrolę nad naszym bohaterem. Akcję widzimy oczywiście z perspektywy pierwszej osoby, z możliwością obrotu głowy w pełnym polu widzenia (tak jak to było w „Atlantis"), a nie tylko w poziomie czy pionie. Grafika jednak została przygotowana w dość dziwny sposób, bo mamy wrażenie „ciągłej wstawki filmowej". Po prostu nasze okno na świat wyświetlane jest w niższej rozdzielczości niż np. zawartość inwentarza, więc każda z lokacji jest nieco niewyraźna, a wielkie piksele kłują w oczy. Co ciekawsze, można też włączyć „przeplot" (!), co znacząco wpływa na prędkość gry (a z tą nie jest najlepiej nawet na P200). Na pocieszenie za te niedogodności dostajemy znakomite efekty świetlne, więc spojrzenie w bezchmurne niebo kończy się „blind-outem", zaś widok na jezioro, w którym odbija się zachodzące Słońce, jest naprawdę niesamowity. Całości dopełniają znakomite efekty dźwiękowe i nastrojowa muzyka. Ach - zapomniałbym, są też trzy starożytne cywilizacje (m.in. Atlantyda), które musimy przewędrować...



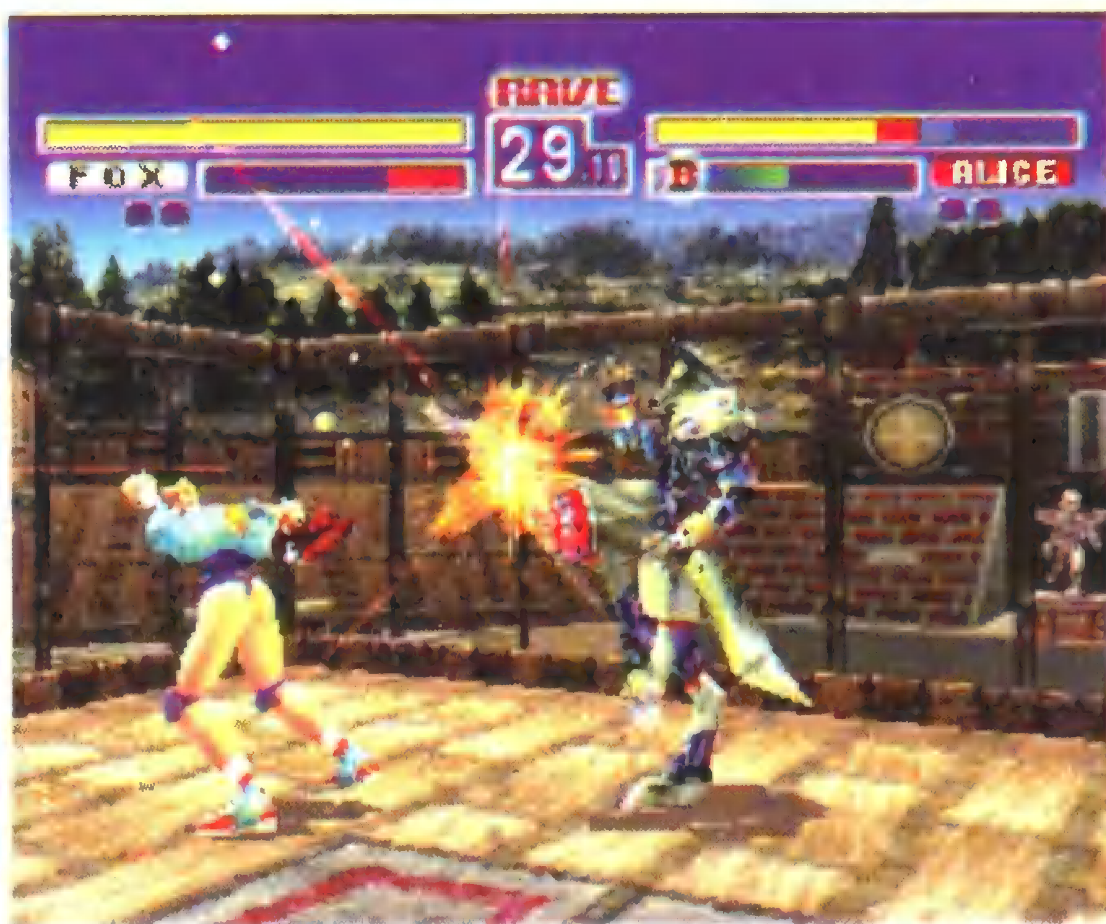
Jednak grając w „JP3" nie można oprzeć się wrażeniu, że przygodówka jest tu jedynie dodatkiem do całkiem niezłego filmu s-f. Większość zagadek jest tak prosta, że nawet nie trzeba korzystać z usług wbudowanego podpowiadacza, a cała gra, w sumie krótka, została sztucznie wydłużona przez rozbicie każdej lokacji na drobne. Aby więc przejść przez ulicę, należy obejrzeć kilka(naście) przejazdów kamerą, co po pewnym czasie staje się naprawdę męczące i klawisz Esc pracuje nieprzerwanie. Jedyną innowacją jest fakt, że nasz kombinezon może przybrać kształt dowolnej postaci, co pozwoliło na skonstruowanie dość nowatorskich zagadek, bo na przykład żebraka do świątyni nie wpuszczą, a rzemieślnika - owszem. Nie zmienia to jednak faktu, że „JP3" lepiej się ogląda niż gra.

Piotres

Grafika 80% Grywalność 70%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

Lepsza od poprzedników, ale wciąż nie tak dobra, jak „Zork Grand Inquisitor", „Riven" czy „Reah"

WERDYKT 73%





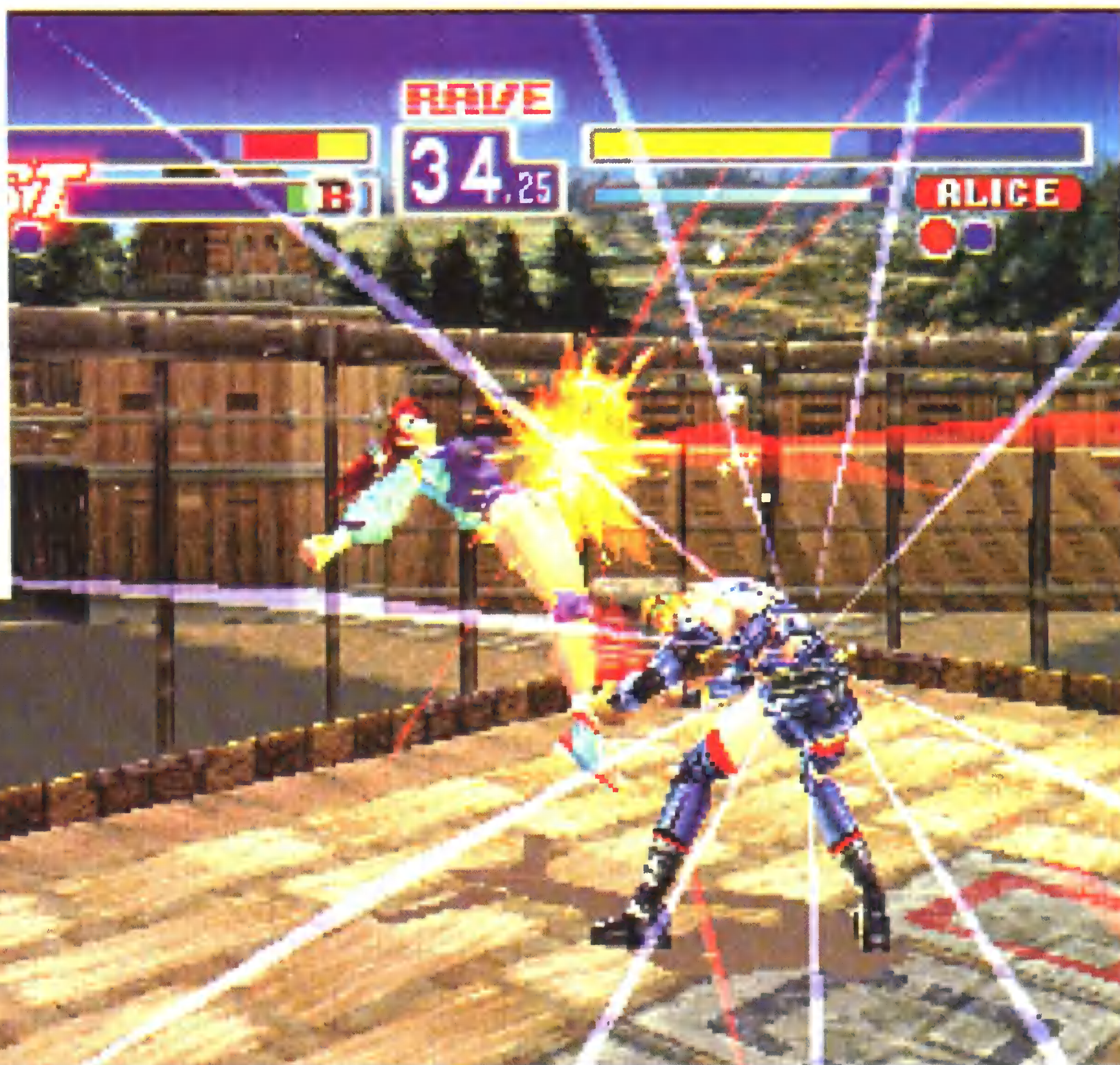
A my, tradycyjnie giery. „Tekkenowi" przybył kolejny konkurent. „Bloody Roar" to kawał dobrej kodersko-graficznej roboty. Opcje w ogromnej ilości, setki możliwych kombinacji, ustawialność prawie wszystkiego. Każdy, nawet najbardziej wymagający, będzie usatysfakcjonowany. Dźwięki – cacy, muzyka, a jakże również nie ma się do czego czepnąć. Granie, klawe, nie jest to wprawdzie „Tekken2", ale ogólnie cacy. Trudni przeciwnicy, duża różnorodność postaci do obijania, pomysłowe kombosy. To wszystko jeśli chodzi o ogólne pochwały, czas na innowacje. Pewnie w opcjach znajdziecie ich sporo, bo naprawdę są rozbudo-

Bloody Roar



Jak by ktoś nie wiedział wiosna już przyszła i wszystkie zwierzaki wzięły się za najprzyjemniejszą robotę na świecie.







wane, ale mi chodzi o coś co może spodobać się każdemu, kto lubi niespodzianki i urozmaicenia. Długo się rozwodziłem, czas przejść do rzeczy. Wyobraź sobie, pojedynkujesz się z wrogo nastawioną panienką, aż tu nagle, sssrrruuuuuu i zamiast kobitki walczysz z potwornym, niesamowicie walecznym, bohaterskim, nieziemskim, wspaniale wyszkolonym, morderczym zającem. Ponadto ty też możesz się zmienić w jakiegoś zwierzaka. Oczywiście nie chodzi tutaj o jakiegoś zająca pierdołę, ale super zająca. Czego Ci Japońce nie wymyślą. Ci co węszą już mangę, mają rację, ekipa, która tworzyła „Bloody Roar", postanowiła nieco wykorzystać popularność anime i nieco gierę umangowić. Wprawdzie ja nie cierpię mangi, ale całość jest dość znośna i liczba wyłupiastych oczu zminimalizowana. Oczywiście zając



INFO

Wydawca:	**Virgin Interactive**
Producent:	**Hudson**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**209.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

ma zupełnie inne ciosy i tam inne kombosy. Nie będę przynudzał i przepisywał jakiś kombosów i ciosów (wooops jak się rymuje), bo od tego jest takie kolorowe w środku za co płacisz tyle grosza, więc będę kończył. Tak przy okazji, nie wiem ile słów pozytywnych bym napisał o tej grze to i tak „Tekken2" pozostaje królem i chyba zdetronizować go może jedynie „Tekken trójeczka" na którego już powinniście ostrzyć sobie zęby i ciułać grosiwo. Tak przy okazji przypominam, że jest już wiosna, słoneczko świeci, pci przeciwne się przyciągają, pomyślcie trochę o innych rozrywkach, na granie przyjdzie jeszcze czas. Trzymajta się i róbta gdzie chceta. Pozdrowienia lecą do niezmordowanych supporterów Grzesia i Sęka.

Gruby

Grafika 89% Grywalność 85%
Oryginalność 79% Dźwięk 89%

Jeśli masz już „Tekkena2" i chcesz pograć sobie w następną bijatykę „Bloody Roar" jest bardzo dobrym wyborem.

WERDYKT 85%

Point Blank

Grałem już w wiele dziwnych mieszanek gatunkowych (platformówka z elementami RPG, strategie z RPG ale nigdy jeszcze nie dane mi było grać w RPG za pomocą light guna!

Zanim jednak omówię dokładnie to ciekawe połączenie, przyjrzyjmy się lepiej całości opcji oferowanych przez najnowszą strzelaninę Namco, pt. „Point Blank". Jak łatwo się domyślić jest kolejna, po „Time Crisis", oferta growa dla graczy mających pistolet świetlny G-Con 45. I trzeba przyznać, że naprawdę udana. Gra ma bowiem bardzo wiele interesujących opcji – zaczynając od klasycznego Arcade (do rozegrania ponad 70 minigierek) aż po bardzo zabawny tryb Quest mode, gdzie sterując dwójką głównych bohaterów mamy rozwiązać wiele misji. Po każdej walce-strzelaninie uzyskujemy Punkty doświadczenia, które mają wpływ na nasze cechy fizyczne – celność, szybkość, wytrzymałość. Chodzimy więc po lesie, plażach i górach, rozmawiamy z napotkanymi postaciami i robimy zakupy w sklepach – słowem klasyczny role-playing w dziwnym wydaniu. Wspominając o minigierkach nie można zapomnieć o ich ogromnym zróżnicowaniu. Mamy więc różną ilość czasu, naboi do wykorzystania oraz liczbę celów do ustrzelenia. Różnorodność celów jest imponująca – od statków ufo, piłek, kaczek czy rzutek aż po butelki, bandytów, rybki, meteoryty, zwierzątka, samochody i setki innych. Na nudę na pewno nie będziecie narzekać. Ponadto znajdziemy kilka poziomów trudności i całą masę dobrej zabawy. Co najciekawsze, gra ma opcję multiplayer, co jest raczej dość rzadko spotykane w tego typu strzelaninach. Jeśli zaś chodzi o wykonanie graficzne, to nic rewolucyjnego nie uświadczymy. Gra jest dwuwymiarowa, a całość wykonana jest w klimacie dziecięcych filmów animowanych z mnóstwem słodyczy i absolutnym brakiem przemocy. Gra ma raczej bawić młodszych graczy, a nie dawać im podstawy do zmiany pistoletu na prawdziwy i robienia z niego użytku na podwórku. Całość jest więc trochę staroświecka, co absolutnie nie umniejsza ogromnej grywalności i dozy emocji, jakie towarzyszą rozgrywce. Muzyczki to raczej wesołe plumki, które doskonale pasują do całości gry.

Mimo dziecinnego klimatu, gra doskonale zapełnia wolny czas, powodując, że bardzo trudno jest się od niej oderwać. Duża różnorodność celów, ich zabawne zachowanie oraz rozsądnie rozsnący poziom trudności sprawiają, że pod względem grywalności gra dorównuje „Time Crisis", a czasem go nawet przewyższa. Ponadto dodanie szalonego Quest Mode przyprawiało mnie o spazmy śmiechu, szczególnie jeden z przeciwników (lew) stwierdził, że wyzywa mnie na pojedynek, bo mu się strasznie nudzi, a napotkany ufoludek z miejsca oświadczył, że Ziemia jest ich i wszelki opór jest bezcelowy (jeden celny nabój sprawił, że zaraz zmienił zdanie). Kolesie z Namco po raz kolejny udowodnili, że jeśli chodzi o dobrą zabawę, to na pewno znajdziesz ją w ich produktach.

Baron Jack









Wydawca:	**SCEE**
Producent:	**Namco**
Data wydania:	**Czerwiec**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**







Grafika 70% Grywalność 95%
Oryginalność 62% Dźwięk 62%

Bardzo dobra gra, dawno nie grałem w tak strzelającą wciąganinę (uups, wciągającą strzelaninę).

WERDYKT 86%

INFO

Wydawca:	Ocean
Producent:	Microtime Media
Data wydania:	Już jest
Cena:	89.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

Animal

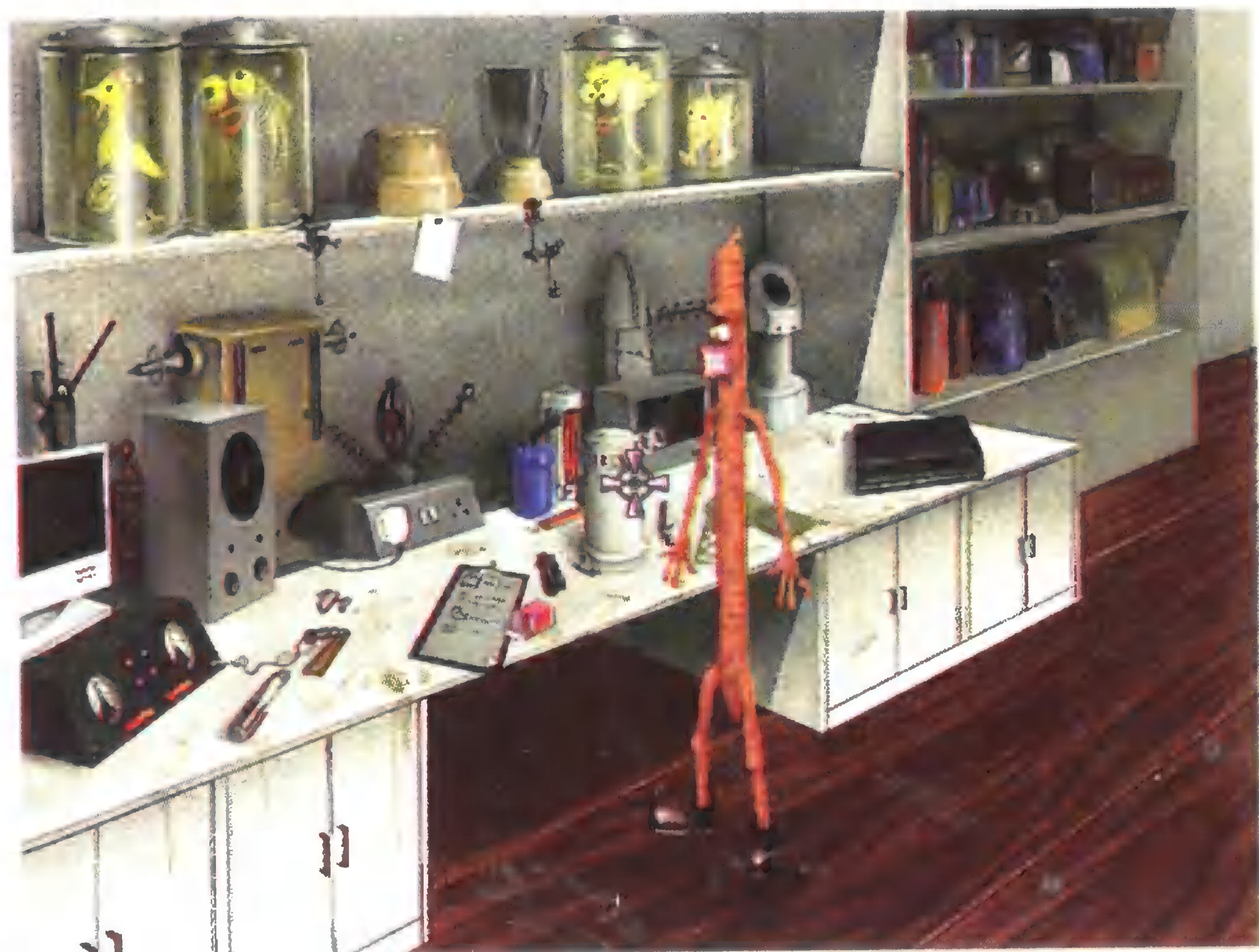
Różne były dotąd postacie występujące w przygodówkach. Ale w „Animal" autorzy przeszli już samych siebie.

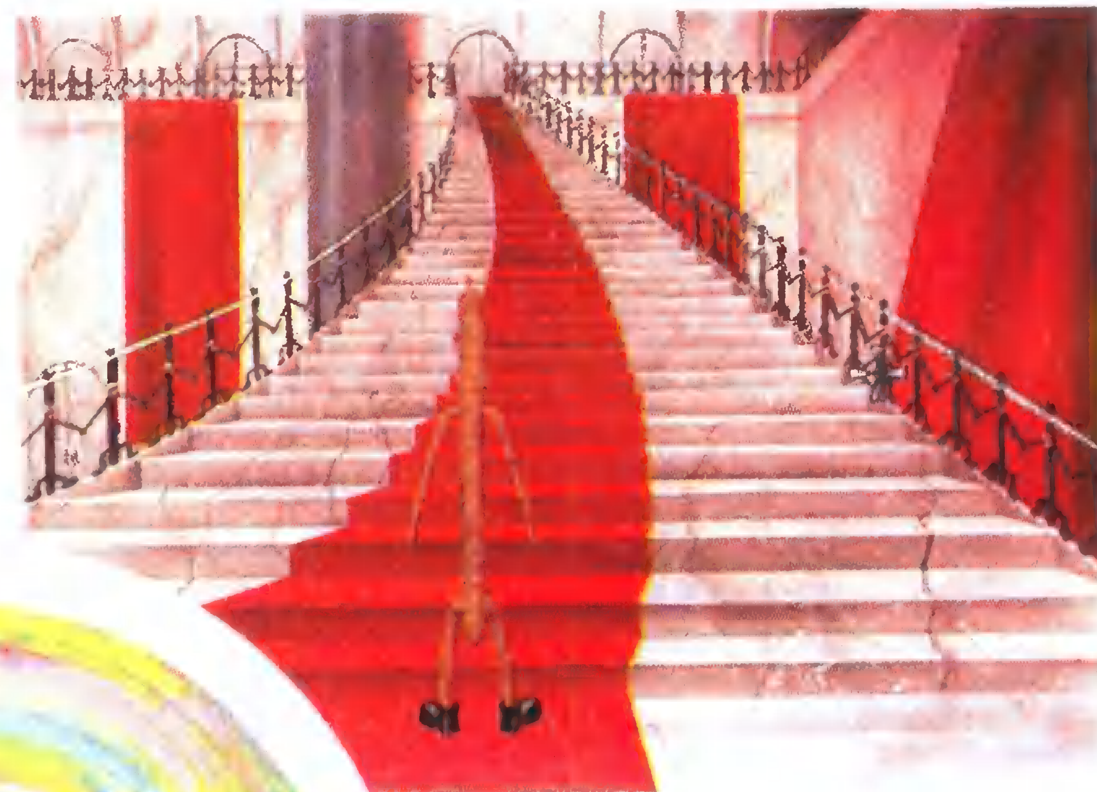


Akcja toczy się w Snackopolis – mieście, w którym żyją ciasteczka, kiełbaski, chipsy... Nasz bohater – kiełbaska – wiódł sobie spokojny żywocik... do czasu. Wkrótce gang ciasteczek uknuł porwanie pewnego kiełbaskowego naukowca – Peperstine'a. Ciasteczka nie zdają sobie jednak sprawy z tego, co oznacza porwanie tak ważnej, ehem... osoby. Jeżeli nie odnajdziemy w porę naukowca, Snackopolis grozi zagłada! Ach... muszę się przyznać, że w życiu nie słyszałem tak pokręconej fabuły w grze komputerowej. Ale co tam. Przecież fabuła jeszcze o niczym nie świadczy, nawet jest całkiem, że tak to ujmę, oryginalna. Przystępując do gry myślałem, że będzie to fajna przygodówka. Jak się wkrótce okazało, myliłem się.

W „Animal" bohaterami, jak zapewne zdążyliście już zauważyć, są produkty żywnościowe. Dżizus! Do czego to może doprowadzić brak świeżych pomysłów, na jaki cierpią ostatnio producenci gier. Gra ta jest całkowicie nie dopracowana i sprawia wrażenie kończonej w pośpiechu mimo tego, że autorzy mieli dużo czasu na dokonanie swego dzieła. Ale zacznijmy od początku. Interfejs – jeden z ważniejszych elementów w przygodówkach – jest całkowicie skopany, przez co granie jest irytujące i drażniące. Aby znaleźć jakiś przedmiot, trzeba się ostro napracować. Kursor mianowicie nie raczy nawet po najechaniu na dany przedmiot, zmienić kształtu. Trzeba użyć komendy „użyj" i dopiero wtedy koło kursora pojawiają się lakoniczne opisy przedmiotów, na które najechaliśmy. Aby wejść po schodach – trzeba na przykład... użyć schodów. Aby wyjść z lokacji, trzeba żmudnie i precyzyjnie odszukać miejsce, w którym kursor zmieni się na napis „exit". Wybieranie komend jest równie wkurzające. Często zamiast jednej przez pomyłkę uaktywniałem inną. Na podobnym poziomie co interfejs zrobiona jest grafika. Podobno tła są ręcznie malowane. Nie był bym tego taki pewien, gdyż niektóre pomieszczenia bardziej przypominają kiepskie rendingi niż wytwory ludzkiej ręki. Ale nie byłoby tak źle, gdyby nie statyczność i niedopracowanie owych teł. Tak jak wszystko w tym programie, wyglądają na robione w pośpiechu. Brak w nich jakichś ciekawych szczegółów, aż trąca od nich pustością. Z postaciami sprawa ma się trochę lepiej. Są zrobione w miarę dokładnie, starannie i faktycznie przypominają produkty żywnościowe (czasami zaczyna cieknąć ślinka...). Muzyka? Jest słaba, więc dobrze, że nie ma jej w grze zbyt wiele. Kwestie mówione przez bohaterów są całkiem wyraźne i czasem nawet śmieszne. Właśnie, może jedyna rzecz, do której się nie daje przyczepić to humor, który stara się wywołać uśmiech na rozwścieczonej twarzy gracza. Po świecie gry poruszamy się poprzez system szybkiego transportu HITS. I tu kolejny zgrzyt. Musiałem się sporo namęczyć, aby wydostać się z pierwszej lokacji – mieszkania Animala. Każdy normalny człowiek pomyślałby, że trzeba do tego celu użyć... drzwi. Nieee, nie ma tak prosto – trzeba mianowicie użyć fotela, włączyć telewizor, w którym następnie uruchomi się system HITS. Ja wolałbym raczej tradycyjny sposób przemieszczania się między lokacjami. Kolejną irytującą w grze rzeczą jest niewielka liczba postaci w niej występujących. Przez to gra jest nudna i ma przygnębiający klimat. W tym miejscu wszystkie wymienione wcześniej zastrzeżenia się sumują i wychodzi wynik – grywalność. Ojojoj... grywalność jest na żenująco niskim poziomie. Po piętnastu minutach gry wprost odrzuciło mnie od komputera i nie miałem najmniejszej chęci do niego wrócić. Czy w taki sposób gra ma wpływać na gracza? Oj, chyba nie... ***Krzysiek***







Grafika 58% Grywalność 30%
Oryginalność 70% Dźwięk 59%

Nie wiem dlaczego wszystko w „Animal" wygląda jakby było robione w pośpiechu. Ta gra na pewno nie pobije rekordów sprzedaży.

WERDYKT 31%

The Feeble Files



Dosyć dawno nie miałem styczności z jakąś dobrą przygodówką. Chyba sami zauważycie, że producenci gier raczej bardziej skupiają się na „doomopodobnych" strzelaninach i strategiach realtime.



INFO

Wydawca:	**Adventure Soft**
Producent:	**Adventure Soft**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**129.00**
Dystrybucja:	**Coda**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że naprawdę dawno nie grałem w dobrą przygodówkę – nie liczę oczywiście „Broken Sworda" oraz mojego niedoścignionego wzoru wśród adventerów, mianowicie „Pandora Directive" (chyba dlatego, że po prostu lubię Texa Murphy'ego). Impas ten może przełamać „Monkey Island 3" o „Broken Sword 2" i genialnym „Blade Runner" nie wspominając. Tymczasem firma Adventure Soft serwuje nam na osłodę produkcję pt. „The Feeble Files".

Czym to się je?

Adventure Soft to firma znana przede wszystkim z takich przygodówek, jak „Simon the Sorcerer" oraz „Simon the Sorcerer 2". Te gierki były naprawdę wysokich lotów, więc słuszne jest, że spodziewałem się czegoś naprawdę ekstra. A co dostałem? Produkt nie najwyższych lotów, chociaż wykonany solidnie i rzetelnie, jak na rasową przygodówkę przystało. Ale zacznijmy od początku...

Let's dance

Historia jest dosyć prosta. Tytułowe Feeble to imię głównego bohatera gry. Jest on młodym, zwariowanym naukowcem. Ma swoje dosyć dziwne hobby, a jest nim straszenie tzw. niewinnych ludzi. Odwiedza on Ziemię swoim służbowym UFO i straszy luków, np. ożywiając stracha na wróble czy wypalając różne ślady na polach. Wracając z takiego wypadu do swoich rozwala swój statek, lądując na teleskopie swojego obserwatorium. Za karę zmuszony jest naprawić ów teleskop i spędzić jeszcze jeden nocny dyżur. I w tym momencie wcielamy się w postać Feeble'a. Należy jeszcze wspomnieć o planecie, na której mieszka kosmita. Feeble żyje w państwie policyjnym z kretyńskimi przepisami Kodeksu Praw Obywatela – to klasyczny moloch oparty na dyktaturze. Po jakimś czasie dołączy on do ruchu oporu, którego celem jest obalenie dyktatora, a zrobi to poprzez dostarczenie pewnej przesyłki, otrzymanej od rebeliantki w barze. I wtedy nasz bohater zostaje wciągnięty w wir przygód.



Gra jest naprawdę fajna. Mimo iż strasznie nie lubię tak badziewnych interface'ów użytkownika, „TFF" naprawdę mnie wciągnął. Czas coś wspomnieć o oprawie graficznej gierki. Nie ma tu żadnych szokujących efektów graficznych – słowem oprawa graficzna jest przeciętna. Owszem, są naprawdę świetnie wyrenderowane lokacje, ale co z tego, skoro są one całkowicie statyczne? Muzyka nie prezentuje się rewelacyjnie, bo po prostu praktycznie jej nie ma. Gadki bohaterów są OK, ale najbardziej wkurzało mnie podczas gry to, że – gdy wchodziłem do inwentarza – to witał mnie taki śmieszny głos – „Greetings Citizen". Może i jest to śmieszne, ale jak się tego słucha 100 razy na minutę, to można się wkurzyć. Kolejną wadą jest to, że nie można włączyć napisów. Jak na przygodówkę jest to karygodny błąd – przecież nie wszyscy znają angielski perfekcyjnie. Na razie wymieniłem kilka wad, ale nie powiedziałem dlaczego „The Feeble Files" właściwie mi się spodobał. Przede wszystkim klimat. Grając czujesz się jakbyś uczestniczył w space-operze. Spodobało mi się również to, że gra jest naprawdę trudna. Mamy do zwiedzenia około 60 lokacji, a postaci, z którymi możemy pogadać jest bardzo dużo. Jest to jedna z większych zalet gry pozwalająca wczuć się w klimat „TFF".

Przyszedł czas na małe podsumowanko. Stwierdzę od razu, że ta gra nie jest superhitem. Jest to jedna z tych produkcji, które nie charakteryzują się supergrafiką ani dźwiękiem, ale stawiają na playability. Jeżeli lubisz Graczu prawdziwe przygodówki, które stawiają bardziej na fabułę niż na graficzne fajerwerki, to stwierdzę od razu, że jest to produkt dla Ciebie. Mnie akurat przypadł do gustu...

Szycha

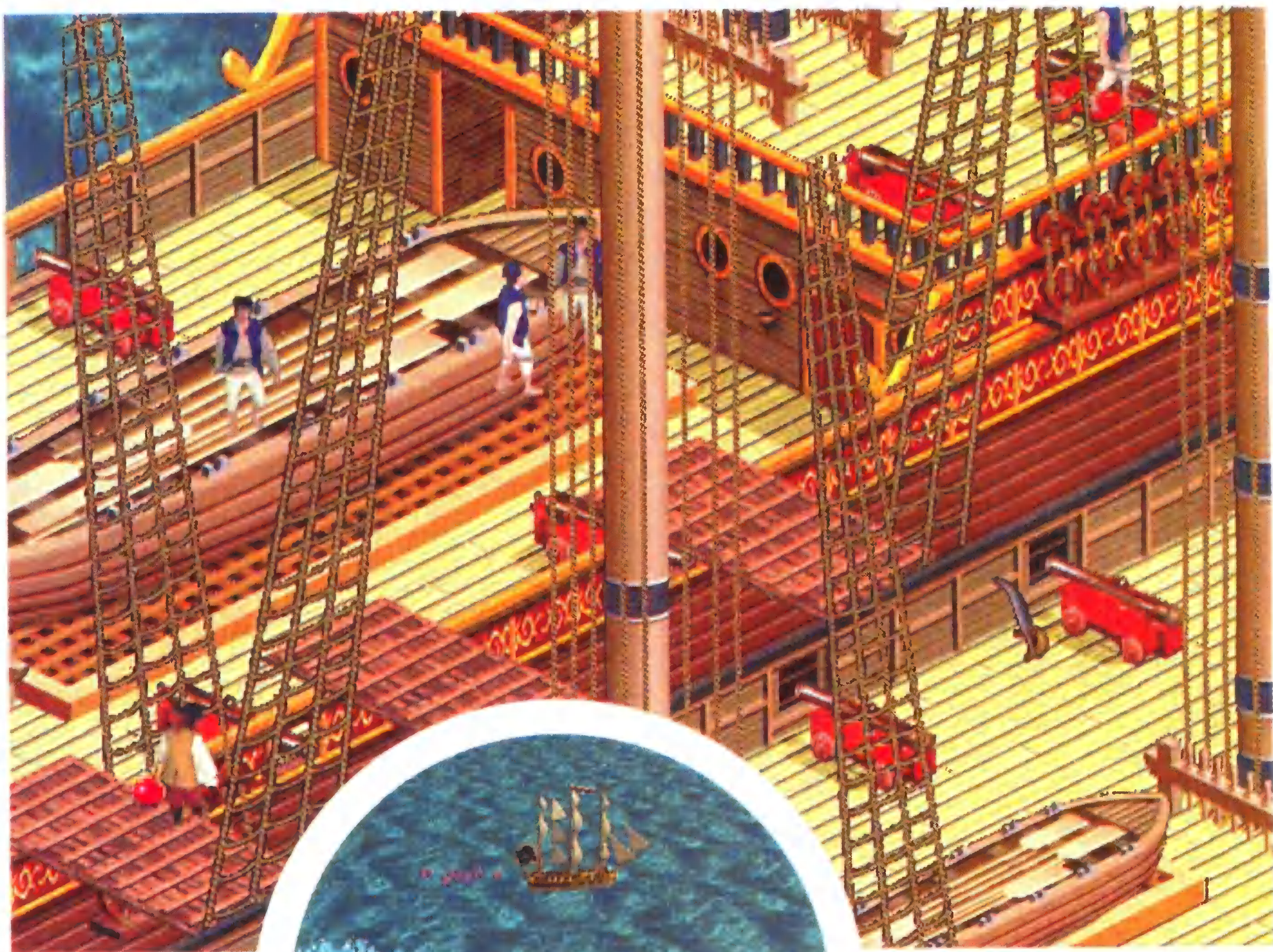
Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 75%

Kiepski interface oraz nie najlepszą grafikę rekompensuje świetna fabuła.

WERDYKT 79%

Buccaneer

Chyba wszyscy pamiętamy czasy, kiedy Amiga 500 była komputerem przyszłości. Wtedy właśnie, mając nieco ponad dziesięć lat, z wypiekami na twarzy pogrywałem w „Pirates!". Gra nie imponowała ani grafiką, ani tym bardziej dźwiękiem, była za to bardzo - jak na tamte czasy - rozbudowana i dopracowana. Jakieś półtora roku później powstała druga jej część – „Pirates! Gold". Potem przez długi czas temat piratów poszedł w odstawkę...

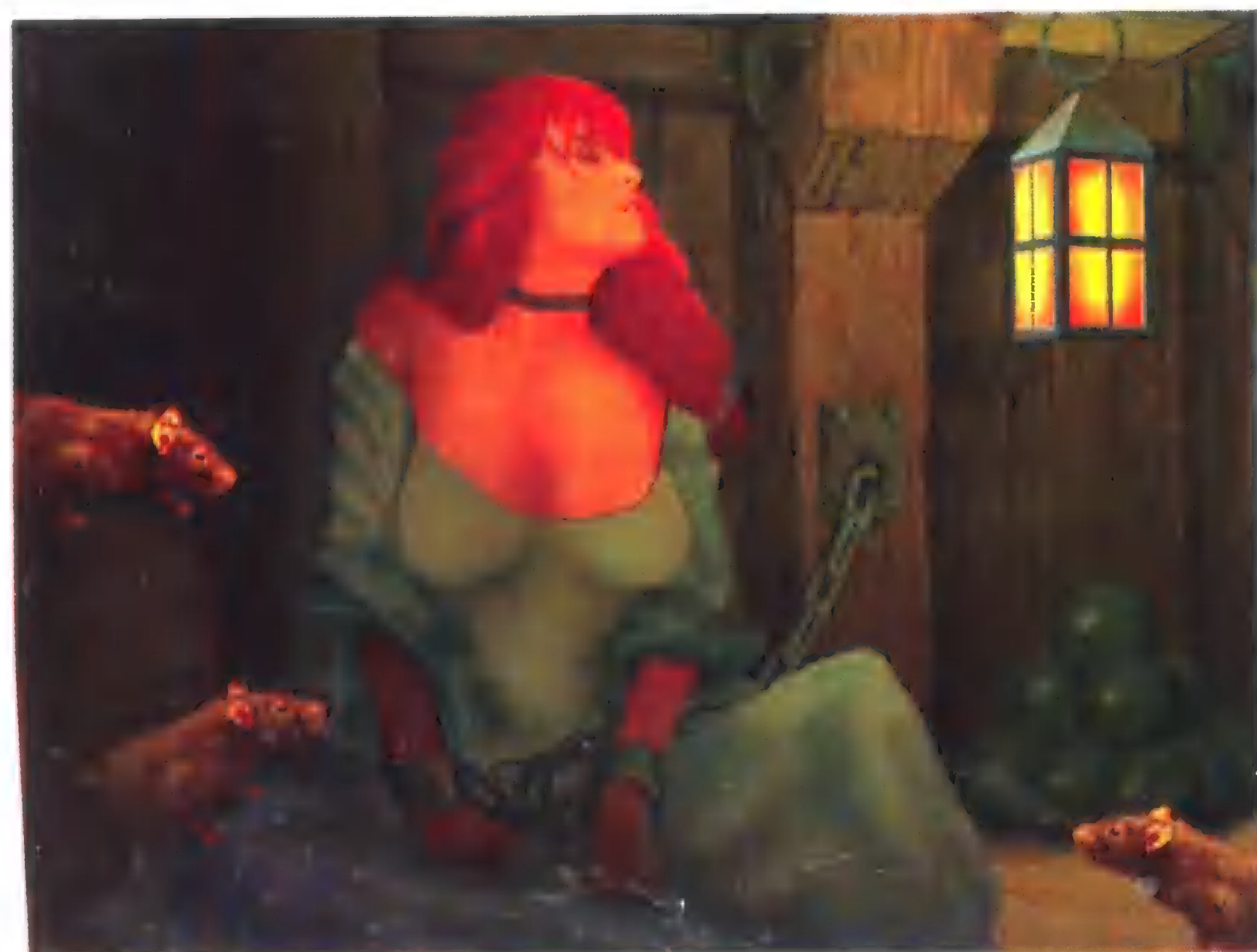


INFO

Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI
Data wydania:	Już jest
Cena:	139.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Tak to jest z rynkiem gier, że kiedy wymyślanie nowych, oryginalnych pomysłów staje się dla autorów zbyt męczące, sięgają oni po stare patenty, które odniosły już kiedyś sukces, lecz tematyka, którą poruszały, nikomu się jeszcze nie przejadła. Jak na potwierdzenie mojej teorii, firma SSI wydała ostatnio grę „Buccaneer", która to na pierwszy rzut oka mogła być wzięta za „Pirates! 3". Z początku, ze względu na jej producenta, myślałem, że będzie to całkiem udany programik, ale już po kilku godzinach męczenia „Buccaneer" nasunęło mi się jedno pytanie: jak kilka lat temu na jednej dyskietce 5,25 udało się upchnąć tyle, ile teraz na całym CeDeku. Dosłownie! Jedyną zauważalną przewagą tej gry nad pierwowzorem jest grafika... a z resztą po kolei.

„Buccaneer" wita nas serią obrazków, która ma pewnie imitować intro. Jeżeli jesteśmy twardzi i jeszcze nie wywaliliśmy płytki przez okno, to musimy dokonać wyboru między pojedynczą bitwą morską lub kampanią czy, jak kto woli, karierą. Wybranie pierwszej możliwości pozwala na stoczenie bitwy morskiej (zwykle jeden na jeden). Kampania natomiast, to nic innego jak seria takich potyczek, do której dorobiona została fabuła. Przed rozpoczęciem gry będziemy mogli wybrać coś na kształt questu, który postać przez nas kierowana będzie musiała wykonać. Potem musimy tylko pływać, palić, łupić i od czasu do czasu zamieniać starą łajbę na coś mniej podziurawionego.



Każda walka okrętów wygląda prawie tak samo. Na początku obaj kapitanowie usiłują zbliżyć się do siebie na odległość umożliwiającą oddanie salwy. Kiedy już im się to uda, zaczyna się prawdziwa zabawa. Salwa... cholera, pudło... strzał wroga... no tak, od razu złamał się główny maszt... przeładowałem! No to ja ci teraz (salwa)... Aha! I co ty na to mądralo? Fajnie się pływa bez ożaglowania?... DUP!... Ej! To nie fair! Jeden raz w kadłub i do rybek? ZNOWU?!. Mniej więcej tak będą wyglądać wasze pierwsze potyczki w „Buccaneer", bo nawet na najmniejszym poziomie trudności komputer nie chybia prawie nigdy. Zasady są dość proste i nie ma co marnować miejsca na ich opisywanie, bo po kwadransie sami dojdziecie, co do czego służy. A, jeszcze jedno: odpuście sobie ataki na forty, bo spuszczą Wam łomot zanim zdążycie powiedzieć: stół z powyłamywanyma... z resztą wiecie o co chodzi.

Panowie z SSI w przypadku „Buccaneer" naprawdę nie popisali się.

Grafika w „Buccaneer" jest nie najgorsza, no może nie licząc intra. Wszystkie statki wyglądają ślicznie, a kiedy na przykład dostaną w maszt, ten łamie się i pada do wody, po czym powoli tonie. Pod tym względem, nie mam grze nic do zarzucenia. Niestety, dźwięk to już zupełnie inna para kaloszy. Intro zostało „okraszone" muzyką, ale nie napiszę o niej nic, bo redakcyjna cenzura i tak wyrzuciłaby wszystkie przekleństwa. W czasie gry nic w tle nie bzyczy (może to i dobrze?), tylko od czasu do czasu do naszych uszu dotrze jakieś pryknięcie (czyli odgłos imitujący wszelkie wybuchy), głośne plum lub jeszcze kilka innych odgłosów. To z grubsza rzecz biorąc wszystko, co można powiedzieć o „Buccaneer". Gdyby ktoś jeszcze kilka dni temu powiedział mi, że SSI stworzy coś takiego, to zostałby przeze mnie wyśmiany, zresztą nawet teraz jakoś nie potrafię uwierzyć, że firma z taką renomą mogła tak strasznie nawalić.

Kayackash



Grafika 75% Grywalność 61%
Oryginalność 65% Dźwięk 50%

Jest to okrojone w niektórych miejscach „Pirates!" z poprawioną grafiką. Naprawdę spodziewałem się po SSI czegoś więcej.

WERDYKT 56%

INFO

Wydawca:	Cryo Interactive
Producent:	Cryo Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 8MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Atlantis
The Lost Tales

Po wystartowaniu gry „Atlantis", ekran monitora przenosi nas do fascynującego pięknem i starożytną egzotyką oraz doskonałością efektu przestrzennego, wirtualnego świata Atlantydy. Ta legendarna, zatopiona przed tysiącami lat wyspa, wynurza się z oceanicznych otchłani po to, by zniewolić naszą wyobraźnię. Pełna i doskonale opracowana polska wersja tej gry na długo pozostaje w pamięci...

Wirtualne wróble na stronach magazynów gier komputerowych ćwierkały już od dobrych kilku miesięcy, jaką to ucztę dla fanów gier przygodowych przygotowuje firma Cryo. Dozowane przez developera przecieki z prac nad „Atlantis" zapowiadały prawdziwy przełom, jaki miała wnieść ta gra do swego gatunku. Przyznam, że z ogromną ciekawością uruchamiałem tę grę. To, co ujrzałem na ekranie monitora, urzekło mnie od pierwszego wejrzenia pięknem obrazu, klimatem, doskonałością animacji postaci i świetną stroną audio. Jednak w miarę postępów w toku jej akcji, zacząłem dostrzegać pewne mankamenty „Atlantis". O tym jednak napiszę za chwilę. Na razie, muszę najpierw przybliżyć Czytelnikom, co jest w „Atlantis" grane... Akcja gry rozgrywa się w starożytności, na legendarnej wyspie Atlantydzie, położonej pośrodku największego ziemskiego oceanu — Atlantyku. Atlantyda z racji swego położenia jest doskonale izolowana od ówczesnego starożytnego świata. W czasach akcji gry panuje tam miłościwie królowa Rhea. Świtą i gwardią przyboczną królowej są młodzi mężczyźni i młode kobiety, oddani jej bez reszty. Ci młodzi pretorianie nazywani są na wyspie Towarzyszami. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy Seth dociera do pałacu, gdzie w służbie królowej oczekuje go nowe wspaniałe życie. Niestety, w tym momencie następuje na wyspie tragiczne wydarzenie. W czasie wizytacji północnej części wyspy królowa Rhea zostaje porwana przez nieznanych sprawców. W tym momencie władzę przejmuje jej małżonek Creon, aby — jak twierdzi — zapobiec kryzysowi. Poszukiwania zaginionej królowej zostają przerwane. Atlantydzi pogrążają się w niepewności i widać początki destabilizacji systemu na wyspie. Mimo zakazu Creona — w roli młodego Setha — podejmujesz poszukiwania Rhei. Przemierzasz wyspę i prowadzisz na własną rękę śledztwo w tej sprawie. Z tego co opisałem — akcja gry jest dość banalna: „odnaleźć porwaną królową". Twoje postępowanie jest w gruncie rzeczy bardzo liniowe. Wymusza je jednoznacznie wytyczona ścieżka dostępności miejsc na wyspie w poszczególnych fazach gry. Dodatkowym ogranicznikiem swobody działania w grze jest to, że jej postacie, a Twoi rozmówcy, pojawiają się w wyznaczonych lokacjach gry, tylko w jej ściśle określonych momentach. Nie masz postępów w grze, nie pojawi się nowy rozmówca. Przełożonie tego na język grywalności oznacza, że nie dane Ci jest w grze popełniać błędów, mieć wątpliwości. Masz iść w grze równo, jak po sznurku albo utkniesz w jej martwym punkcie. Daje się odczuć w tej grze ogromny brak fałszywych tropów lub gadżetów bez wpływu na jej przebieg. To osłabia jej jakość. Same mechanizmy intrygi gry są dość schematyczne i łatwe do odgadnięcia. W grze jest sporo zagadek, których rozwiązanie warunkuje również przejście do jej kolejnych etapów. Zagadki te są w większości łatwe, tylko niektóre z nich wymagają wytężonego myślenia. Moim zdaniem gra byłaby lepsza bez tych zagadek, inni mogą być jednak odmiennego zdania. Nie przypadł mi również zbyt do gustu sposób poruszania się po wytyczonych ścieżkach gry. Nie zawsze można „za pierwszym podejściem" zatrzymać się w grze w pożądanym miejscu. Z innych drobniejszych mankamentów wymienię nie do końca przemyślaną opcję zapisu stanu gry. Nie ma właściwie tej opcji, gdyż ma ją zastąpić automatyczne zapisywanie gry przez komputer po „zaliczeniu" określonej fazy gry. W przypadku konieczności natychmiastowego wyjścia z gry, możemy wtedy stracić całą „prawie jej ukończoną" fazę. Mimo niektórych wymienionych mankamentów, „Atlantis" ogromnie angażuje i wciąga niezwykłym nastrojem, cudowną grafiką (miliony wieloboków na jeden epizod gry), starannie wyrenderowanymi przerywnikami, płynnością przewijania krajobrazu, urokliwym tłem muzycznym, świetną animacją postaci i malowniczymi krajobrazami. Na wysoką ocenę zasługuje uproszczony do maksimum interfejs gry. Tworzy go jedynie kilka opcji obrazkowych, trzy rodzaje kursora i strzałka kierunku dostępnego ruchu. Jako wspaniałą oceniam również pełną polską wersję językową tej gry (ponad 2200 wierszy listy dialogowej), opracowaną przez IPS. Podsumowując, w grze jest bardzo dużo dobrych rozwiązań, jednak chyba zbyt mało, aby zaliczyć „Atlantis" do wzorców klasyki gier przygodowych.

Reset





Grafika 98% Grywalność 70%
Oryginalność 60% Dźwięk 97%

Interesująca gra przygodowa o wspaniałej grafice, świetnej ścieżce dźwiękowej, dość szablonowej intrydze i.. banalnych zagadkach.

WERDYKT 84%

Council Wars

Nie ma to jak odgrzanie starego dobrego pomysłu, podrasowanie grafiki, dorzucenie kilku innych (zbędnych) dupereli i wydanie takiego produktu o swojsko brzmiącym tytule – „data disk".





Dobra tylko się nabijałem... Jednak przy wydawaniu add-on'ów do gierek, powinno się w nich zawrzeć coś ciekawego, co spowoduje że potencjalny klient zwabiony reklamą chętnie go kupi. Coś takiego było w przypadku np. „Mysteries of the Sith", który jest naprawdę rewelacyjnym dodatkiem. Ja naprawdę nie widzę nic złego w wydawaniu tych wszystkich programów, pod warunkiem że będą one udane. Niestety „Council Wars" z pewnością na miano udanego nie zasługuje. No bo jak? Kilka nowych misji (dokładnie 8 po stronie ludzi i tyleż samo dla Marsjan), trochę kosmetycznych zabiegów i kilka filmików, to żadna rewelacja. I w istocie „Council Wars" to niezbyt udany pomysł... To może zacznę od fabuły, która jest chyba najlepsza z całej gierki. Historyjka jest naprawdę prosta. Jedna z korporacji znanych z „DC" – Aerogen – dokonuje kolonizacji ciemnej strony Marsa. Tymczasem korporacja Panluma walczy po drugiej stronie planety z resztkami ufoków. Niby wszystko OK, ale do czasu. Podczas rekonesansu grupa budowniczych natrafia na silne fortyfikacje wroga (właściwie to silną bazę). Przed tym jak zostali wysłani do mrocznych podziemi Hadesu, zdążyli wysłać informację o znalezisku do macierzystej bazy. Wtedy Aerogen decyduje się wysłać wszystkie swoje siły w celu eksterminacji obozu wroga. Całkowite zażegnanie konfliktu wydaje się bliskie... Tyle historyjki, która prezentuje się, według mnie, całkiem interesująco. Jednak co nas, graczy, może zachęcić do kupna tej gierki? Chyba tylko to, że jesteśmy fanatykami wszystkiego co wiąże się z kosmitami. Ale tak naprawdę to czy warto wydać te kilkadziesiąt złotych? Absolutnie nie. Ten pakiet misji nie wnosi nic nowego do rts'ów. Autorzy mogli się pokusić o stworzenie jakichś ciekawych misji, ale niestety, chyba im zabrakło inwencji twórczej. Znowu to samo – wydobywamy surowiec (w tym wypadku Petra-7), uzyskujemy za niego forsę, budujemy jednostki, itd. itp. Większość misji jest schematyczna – budujemy bazę, bronimy jej przed przeciwnikiem i w końcu po zdobyciu odpowiedniej przewagi technologicznej niszczymy jego bazę... Opowiadając się po stronie ludzi, stajemy się dowódcą głównych sił zbrojnych korporacji. Natomiast po stronie Marsjan, staramy się obronić Radę Najwyższą przed ludźmi i zdradziecką Elitarną Strażą Taar (na początku po stronie Marsjan, potem przechodzą na stronę ludzi). Teraz kilka słów o oprawie audiowizualnej programu. Właściwie nie wprowadzono żadnych zmian w stosunku do wersji podstawowej. Owszem, dodano trochę lepsze efekty świetlne, kilka ozdobników ekranu (nowe zwierzątka i roślinność Czerwonej Planety) i to wszystko. Tylko tyle? – chciałoby się zakrzyknąć. Tylko tyle. Podobna sprawa ma się z muzyką. Natomiast dodano dwie nowe jednostki, broń (właściwie artefakt) zagłady i to wszystko. Smutne nie? Podsumowując, szkoda wydawać pieniądze na ten produkt. Jest to kolejny przykład na wyłudzanie forsy od gracza. I jeszcze jedno – filmiki jak na „Dark Colony" przystało są niezłe, tylko dlaczego są zrobione w formacie AVI? Wygląda to paskudnie na dużym ekranie. Totalna głupota. **_Szycha_**







INFO

Wydawca:	**Take 2**
Producent:	**Take 2**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**79.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, W95, „Dark Colony"**

Grafika 70% Grywalność 60%
Oryginalność 20% Dźwięk 70%

Tylko dla zagorzałych fanatyków „Dark Colony"

WERDYKT 55%







Shanghai Dynasty

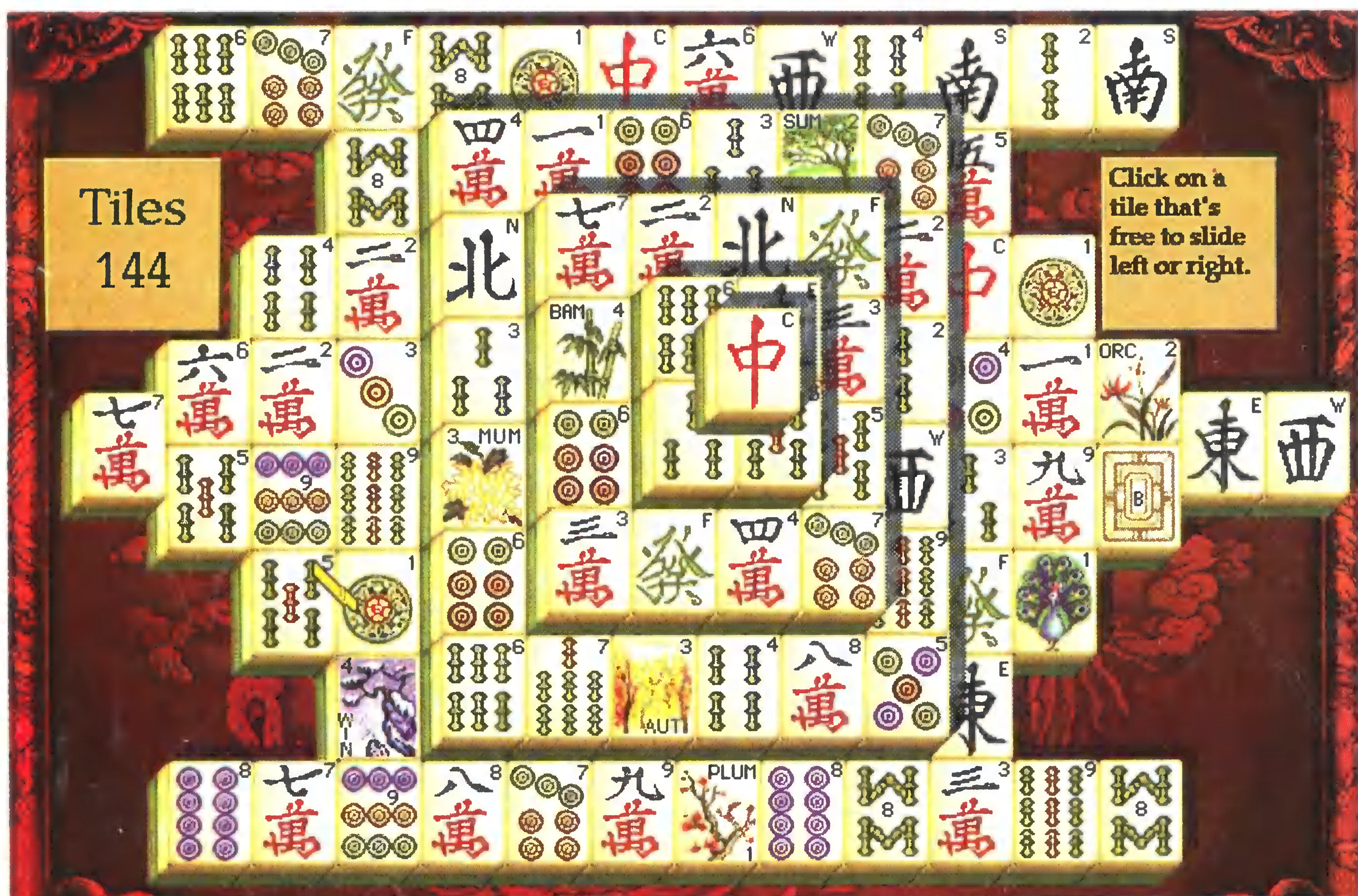
Wpada Tata do pokoju i krzyczy: „Znowu biegasz i strzelasz, zająłbyś się może nauką". Ten tekst znają chyba wszyscy maniacy komputerowi.

INFO

Wydawca:	**Activision**
Producent:	**Quicksilver**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**109.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90**
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95	

Niestety, niedawno i mnie on dosięgnął, ale znalazłem sposób na rozwiązanie tego problemu. Tym rozwiązaniem jest zakup gry logicznej „Shanghai Dynasty". Mogę Was zapewnić, że Tata co prawda będzie przesiadywał trochę przy komputerze, ale zrozumie, że gramy dla naszego dobra, a przy okazji może przysponsoruje jakąś nową gierkę. Co prawda jest to typowa wazelina, ale co się nie robi dla szczytnych celów. Zapewne większość z Was zna pokrótce zasady gry w „Shanghaia". Jeżeli nie pamiętacie, to przypomnę mniej więcej jak wyglądają. Należy łączyć w pary klocki, które mają takie same rysunki lub motywy w stylu np. cztery pory roku. Przy okazji należy pamiętać, że mamy cztery klocki każdego rodzaju. Co doprowadza nieraz do białej gorączki, gdy po raz kolejny nie można rozłożyć planszy. Można usuwać tylko te klocki, które są odsłonięte od góry i nie przylegają do ich co najmniej dwóch ścian inne klocki. Należy pamiętać, żeby planować ruchy z dużym wyprzedzeniem, gdyż inaczej może się to szybko zemścić. Tyle jeżeli chodzi o podstawowe zasady. „Shanghai Dynasty" to tak naprawdę kilka gier, które wychodzą z trzech głównych źródeł. Pierwszym z nich jest tytułowy „Shanghai", drugi to „Mah-Jogg", a trzeci to przerobiona wersja „Shanghaia" dla dzieci (Kids). Wszystkie mają jednak jeden korzeń, a jest nim „Mah-Jogg", stara chińska gra, trochę podobna do kart i domina. Szczegółowe zasady gry opisane są w instrukcji obsługi, która w wersji angielskiej ma prawie 100 stron! Dlatego nie będę się wgłębiał w tę część gry „Shanghai Dynasty", bo zabrakło by nam numeru, aby ją opisać. „Kids" jak wcześniej wspomniałem to coś dla naszego rodzeństwa. Może to być zarówno rozgrywka dla młodszych dzieci, gdzie będą składać klocki z rysunkami literek lub sprzętu gospodarstwa domowego, a także dla nieco starszych, gdzie zapoznają się z podstawowymi zasadami matematyki. I tu mała dygresja. Jest to ta część gry chyba przez nas maniaków komputerowych najmniej lubiana, bo trzeba się dzielić komputerkiem z młodszym rodzeństwem, które niestety ma w domu pewne przywileje. Najważniejszą częścią gry jest „Shanghai". Można go podzielić z kolei na trzy oddzielne części. Jedną z nich jest klasyczny „Shanghai" o czterech poziomach trudności z ok. 40 planszami, które sobie możemy bez żadnych ograniczeń czaso-przestrzennych rozkładać. Ten rodzaj rozgrywki polecam wszystkim początkującym. Można w ten sposób przećwiczyć wszystkie, tricki jakie są użyte w tej grze. Druga i trzecia część są w zasadzie bardzo podobne, bo polegają na współzawodnictwie z komputerem lub domownikami. Nie będę ich opisywał, bo tę grę należy po prostu kupić i samemu poszczególne rodzaje rozgrywki roztrzaskać. Najważniejszą częścią gry jest jednak jej klimat. Przez to jest ona tak wciągająca, że już dawno w nic takiego nie grałem. Jest to naprawdę coś niesamowitego. Człowiek usiądzie i gra, patrzy za okno, a tam wschodzi słońce. Rano do szkoły i klasówka..., czyli istny kocioł. Resztę sobie sami dopiszcie lub dopowiedzcie. Zapomniałem napisać bardzo ważnej rzeczy, a mianowicie z ilu klocków składa się „Shanghai"? Ich zasadnicza liczba to 144, ale zdarzają się plansze z mniejszą ich ilością, w szczególności te dla dzieci. Nie zgrywajcie hojraków czasami nawet 28 klocków to już jest za dużo. Jest to jeden z nielicznych mi znanych programów przeznaczonych dla całej rodziny. Dzięki niemu może uda się Wam przekabacić ich na swoją stronę i otworzy się wór z grosiwem. Czego Wam i sobie życzę. **Michał**





Grafika 70% Grywalność 95%
Oryginalność 95% Dźwięk 65%

Wspaniała zabawa dla całej rodziny. Namów rodziców na zakup, a na pewno zrozumieją co daje komputer.

WERDYKT 83%

Gdy jakiś czas temu zobaczyłem w prasie zapowiedź gry z udziałem szczęśliwego Łukasza, najpierw się zdziwiłem, a potem bardzo ucieszyłem. Byłem ciekawy jak autorom wyjdzie połączenie trójwymiarowych postaci w grze platformowej i to w dodatku tak, aby został zachowany swoisty klimat filmu rysunkowego. Na szczęście Infogrames spisali się na piątkę.





Lucky Luke

Będąc małym chłopcem bardzo lubiłem czytać komiksy. Lubiłem też oglądać filmy animowane w telewizji. Francuski „Lucky Luke" był obok „Asterixa" moim ulubionym serialem.



W grze, jak łatwo się zresztą domyślić, wcielasz się w rolę Lucky Luka, samotnego kowboja, stróża prawa i mistrza w strzelaniu w jednej osobie. Ponieważ odwieczni wrogowie Luka, bracia Daltonowie wydostali się z więzienia (w jaki sposób im się to udało możesz zobaczyć w zabawnym intrze) musisz z powrotem wpakować ich za kratki razem z grupką pozostałych przestępców, którzy staną Ci na drodze. Będziesz miał do przejścia kilka etapów gry, i tylko od zręczności Twoich palców będzie zależeć, czy samotny kowboj odjedzie w dal o zachodzie słońca. Pierwszy etap zaczynamy w mieście, gdzie masa łotrów tylko czeka, aby nas załatwić. Luke ma jednak nie tylko szybki rewolwer, ale także laski dynamitu, które znakomicie torują drogę i pozwalają dostać się do bonusów. Ponadto natrafisz na kilka zagadek logicznych oraz oczywiście na bossa na końcu etapu (grubas rzucający drewnem, które Luke musi odbijać patelnią). Potem szalona jazda na koniu w celu dogonienia pociągu, a następnie zdobywanie wszystkich wagonów, aż do lokomotywy. Po pojedynku z braćmi Dalton wyruszasz do indiańskiego Pueblo, gdzie wredna rodzinka znowu coś namieszała. W dalszej grze zwiedzimy jeszcze kopalnie, pustynię, kanion, i inne — razem aż 17 leveli. Gdy zbierzemy na danym etapie odpowiednią liczbę literek „B" otrzymamy możliwość gry na bonusowych planszach. Tu znajdziemy między innymi strzelanie do butelek (a'la „Time Crisis"), siłowanie się na rękę ze swoim koniem (raczej na kopyto), rąbanie drewna oraz najfajniejszy chyba, pojedynek na pięści w salonie. To, co przypadło do gustu mnie oraz kilku innym osobom, to sposób prezentacji gry. Przejście na trójwymiarowe obiekty wcale grze nie zaszkodziło i zarówno postacie tła, jak i inne elementy wyglądają bardzo fajnie. Masz przez to nieodparte wrażenie, że bierzesz udział w filmie rysunkowym, tym bardziej że po każdym etapie masz krótką scenkę posuwającą fabułę naprzód. Wszystko jest przy tym wesołe, kolorowe i dobrze animowane. Tym co jednak wyraźnie rzuca się w oczy (a raczej w uszy) jest znakomita muzyka. Jasne jest, że zastosowanie innego gatunku niż country mijałoby się z celem, więc wszystkich, którzy nie znoszą tego rodzaju muzyki, od razu rozczaruję — w grze jest pełno country, i są to najlepsze kawałki, jakie słyszałem. Rzadko mi się zdarza przerwać grę, aby słuchać muzyki, a tak było w przypadku „Lucky Luke'a". Co prawda gra nie jest jakimś superprzebojem ani nie wnosi niczego nowego do gatunku, jest jednak naprawdę dobra, zabawna i bardzo przyjemna. Poziom trudności nie jest za niski, ale też nie przeraża, a system haseł pozwala na korzystanie z gry nawet w przypadku braku karty pamięci. Polecam grę szczególnie miłośnikom komiksu i filmów animowanych z udziałem kowboja Luka, którym gra na pewno przypadnie do gustu. Ja natomiast niepostrzeżenie odjeżdżam w nieznane, bo słońce zaraz schowa się za horyzontem...

Baron Jack







INFO

Wydawca:	**Ocean**
Producent:	**Infogrames**
Data wydania:	**Czerwiec**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**



Grafika 70% Grywalność 70%
Oryginalność 89% Dźwięk 95%

Bardzo fajna platformóweczka. Wspaniała muzyka połączona z komiksową grafiką gwarantują niezłą zabawę.

WERDYKT 75%

Lords Of Magic

Chyba wszyscy poczuliśmy już wiosenne fluidy, unoszące się radośnie nad każdym ludziem. Niestety, Wasz recenzent skazany jest na karę wielogodzinnego lochu, a to za sprawą najnowszego dziełka Sierry.





INFO

Wydawca:	Sierra
Producent:	Impressions
Data wydania:	Czerwiec
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95	

Gdy dotarło ono do naszej redakcji, natychmiast wpadło w ręce nieśmiertelnego duetu, prawdziwych wymiataczy wszelakiej maści rozrywki intelektualnej na komputerze, czyli nas: Jagda i Suicida. Trzeba przyznać, iż ten produkt, w sposób wyjątkowy, połączył zainteresowania obu wymienionych powyżej jegomości, czyli quasiwojennego podejścia do ogólnych zasad gry i mrocznego klimatu, rodem z opowieści Tolkiena czy wywodów Długosza. Wszystko zapowiadało się więc baaardzo pięknie. A potem odpaliliśmy grę....

Naszym zadaniem podczas pogrywania w „Lords of Magic" jest to wszystko, co do tej pory poznaliśmy już z „Lords of the Realm" w połączeniu z „Heroes Of Might & Magic 2". Podbój. Ale podobnie jak w tamtych grach, ta emanuje niesamowitym klimatem. To nadciągające hordy wszelakiej maści humanoidalnych poczwar, pragnących stanąć na naszej drodze. No i ta obrzydliwa konkurencja. Na początku rozgrywki decydujemy, jakie siły będą nas wspierać. I tutaj wychodzi cała rolplejowość produktu. Nie ma tutaj zwalczających się frakcji narodowych czy politycznych, ale magiczne siły poszczególnych żywiołów, wzbogacone elementami każdego szanującego się rolpleja, jak chociażby Chaos czy Porządek. Gdy wreszcie zdecydujemy się jakiego koloru przyjmiemy wdzianko (jest i soczysta zieleń, dla miłośników twórczości Arnolda czy ekstremistów z Greenpeace), możemy przystąpić do dzieła. Startujemy z grupką oddanych nam ludzi, w zapomnianym przez Boga miejscu i zaczynamy... Mamy mały zameczek wraz z niewielkimi przyległościami (o bardzo utylitarnym charakterze, jak chociażby sklep). Wraz ze zdobywaniem poszczególnych obiektów i krain, nasz zasób materiałów (brzęczące monety i nie tylko) będzie rósł. Zasada działania prosta jak drut, zbierać siły, rozbudowywać infrastrukturę etc. Ale sposób, w jaki pokazano nam tę całą zabawę, jest niecodzienny. Połączono tutaj kilka różnych metod prezentowania rozgrywki. Rządzą dwie główne... RTS-owska i Turowa (underground!). RTSowskie podejście do gry zastosowano w fazie bitwy. Przechodzimy wtedy bowiem z pola rozgrywki operacyjnej do czystej taktyki. Każdy żołnierz odwzorowany jest na polu walki odpowiednią postacią (kilkanaście ras i wiele typów uzbrojenia oddano dość ciekawie). Sama walka przebiega w sposób, który już znamy z innych gier. Ludzi możemy podzielić na grupy i dowodzić nimi w zależności od ich wyposażenia. To najrozsądniejsze. Rozkazy wydawać możemy podczas pauzy, co jest znacznie lepszym rozwiązaniem niż to, co zrobiono w „Close Combat". Walkę można zapauzować spacją i wprowadzić nieco porządku w nasze szyki. Inaczej jest z działaniem w opcji strategicznej. Tutaj nasza grupa dysponuje określoną liczbą punktów, które wydaje na przemarsz. Po ich wyczerpaniu następuje koniec tury i... nasi przeciwnicy zaczynają knuć. W zasadzie jest to model stosowany także przy takiej chociażby „Cywilization", ale... W „LoM" mamy dostęp tylko do tych obiektów, na które „nadepnęła" nasza grupa. Jeżeli chcemy zwiększyć ilość obiektów na dziedzińcu naszego zamku to musimy się do niego udać! Jest to co najmniej upierdliwe, a w niektórych momentach zmusza nas z wycofania się z walki, żeby móc powrócić do zarządzania dobrami. To rozwiązanie rozbija całą dość misternie splecioną akcję i zmusza nas do niepotrzebnego trwonienia wysiłku. Oprawa graficzna i muzyczna tego produktu jest naprawdę dobra. Cały teren (w opcji pogrywania „strategicznego") przedstawiono jako trójwymiarową przestrzeń, z wiarygodnie oddanym ukształtowaniem terenu. Starannie wykonane górki, zbocza, rosnąca zielona trawka i inne formy terenu po prostu bardzo cieszą oczy. Tak samo jest z obiektami, których „kamienność" jest wręcz namacalna. Gorzej jest z walką, gdzie izometryczne pole boju upstrzono najzupełniej płaską grafiką, oddającą drzewka, krzaczki etc. Różnica między typami grafiki jest bardzo widoczna i w niektórych momentach potrafi porazić. Muzyczka za to jest całkowicie odjazdowym przykładem na twierdzenie, iż „tylko dźwiękiem namalować można sen". Potrafi bowiem ona przerazić, uspokoić czy zagrzać do działania, nigdy przy tym nie będąc szczególnie uciążliwą dla uszu.



Wszystkim fanatykom gatunku (RTS + magia i mieć) „Lords Of Magic" polecamy, ale lojalnie informujemy, że gra ma kilka wad i chyba przyjdzie nam jeszcze poczekać na udany miks tych gatunków.

Jagd52&Suicide

Grafika 85% Grywalność 77%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Mocna, klimatyczna i... nie dopracowana. Szkoda.

WERDYKT 79%

Tetrisphere

INFO	
Wydawca:	Nintendo
Producent:	Nintendo
Data wydania:	Już jest
Cena:	375.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Po tych wszystkich hiciorach na Nietendo już myślałem, że tendencja zostanie utrzymana, niestety nie będzie tak dobrze.





Gra „Tetrisphere" jest typowym jak na Nintendowe warunki produktem średnich lotów, brakuje mu oczywiście tych walorów kałowatości, jakimi wyróżniają się w dużej mierze gry na Pieceta, ale i tak nie jest to powód do dumy. „Tetrisphere" jest gierką logiczną z dużą liczbą elementów zręcznościowych. Głupio brzmi? Musicie zobaczyć więc gierkę. Fani gier logicznych w dalszym ciągu będą czekać na szachy, oczywiście te europejskie, a nie tam jakieś japońskie wynalazki. Z tego co wiem już wkrótce się doczekają. Wróćmy jednak do naszego hiciora. „Tetrisphere" przywitał mnie kocim wyciem podczas wiosennych zalotów, spieszę wytłumaczyć, że chodzi o tytułową muzyczkę. Ogólnie od strony muzycznej jest dobrze, by nie rzec bardzo dobrze, zważywszy na pojemność karty (wszystkie 13 kawałków). Całość utrzymana w klimatach trance-ambient-techno. Z nazwy możemy mniemać, że w grze zobaczymy jakieś elementy starego poczciwego „Tetrisa", niestety autorzy pokusili się o zupełnie inne podejście do tematu, może szkoda, bo „Tetris" z bajerami plus dodatkowo coś w stylu „Tetrisphere" to mógłby być całkiem fajny mix. Zabawa w „Tetrisphere" polega na szukaniu odpowiednich klocków na różnokolorowej kuli, kiedy już klocek znajdziemy, program pomaga nam



oznaczając go, potem robimy bum i wszystko wysadzamy, dostając się powoli do różnych ciekawych rzeczy (jakieś zwierzaki, obrazki i inne cuda). Zegar czasu tyka, robisz bum i znowu masz chwilę na odetchnięcie. Kula jest zawieszona w przestrzeni, tła są pięknie animowane, więc można dostać totalnego oczopląsu, zwłaszcza jak się gapi w takie kręcone coś, hipnotyczny trans czy co? Ganiasz po tej kuli i szukasz odpowiednich elementów, oczywiście mogą być one niewidoczne, kiedy już będziesz blisko zobaczysz promienie światła, to oznaka, że jesteś dobry w te klocki. Podczas rozgrywki masz informacje o liczbie żyć, o kombosach, upływającym czasie, możliwości użycia magii (a co) – raczej pocisku. Tracisz życie, kiedy uaktywnisz nie ten klocek co trzeba albo po prostu poprzeginasz z zastanawianiem się nad kolejnym ruchem, kula wtedy robi najazd na Ciebie i bum (masz tylko 3 życia). Niestety, nie testowałem gry na dwa joypady, bo nikt nie chciał ze mną grać (he, he). Całkiem przyjemną aczkolwiek mało dopracowana jest część z puzlami, tam dochodzi już element niezłego główkowania nad każdym ruchem, przenoszenia i układania elementów tak by można je było wysadzić, oczywiście spokojnie bez zbędnego pośpiechu. Czas na rozwikłanie mojego nieziemskiego wstępu, ta kula z garnkiem na głowie to taka maskotka w grze, wygląda całkiem miło. Graficznie gra opracowana jest bardzo dobrze, wyróżnia się ładnym designem. Najważniejsze w tym wszystkim jest to, że gra może wciągnąć na długie wieczory, czego dowodem jest Królik. Pa. ***Gruby***





Grafika 70% Grywalność 70%
Oryginalność 80% Dźwięk 00%

Gra zasługuje na 4 z plusem, w skali od 1 do 6, a więc nie jest źle.

WERDYKT 75%







Yoshi's Story

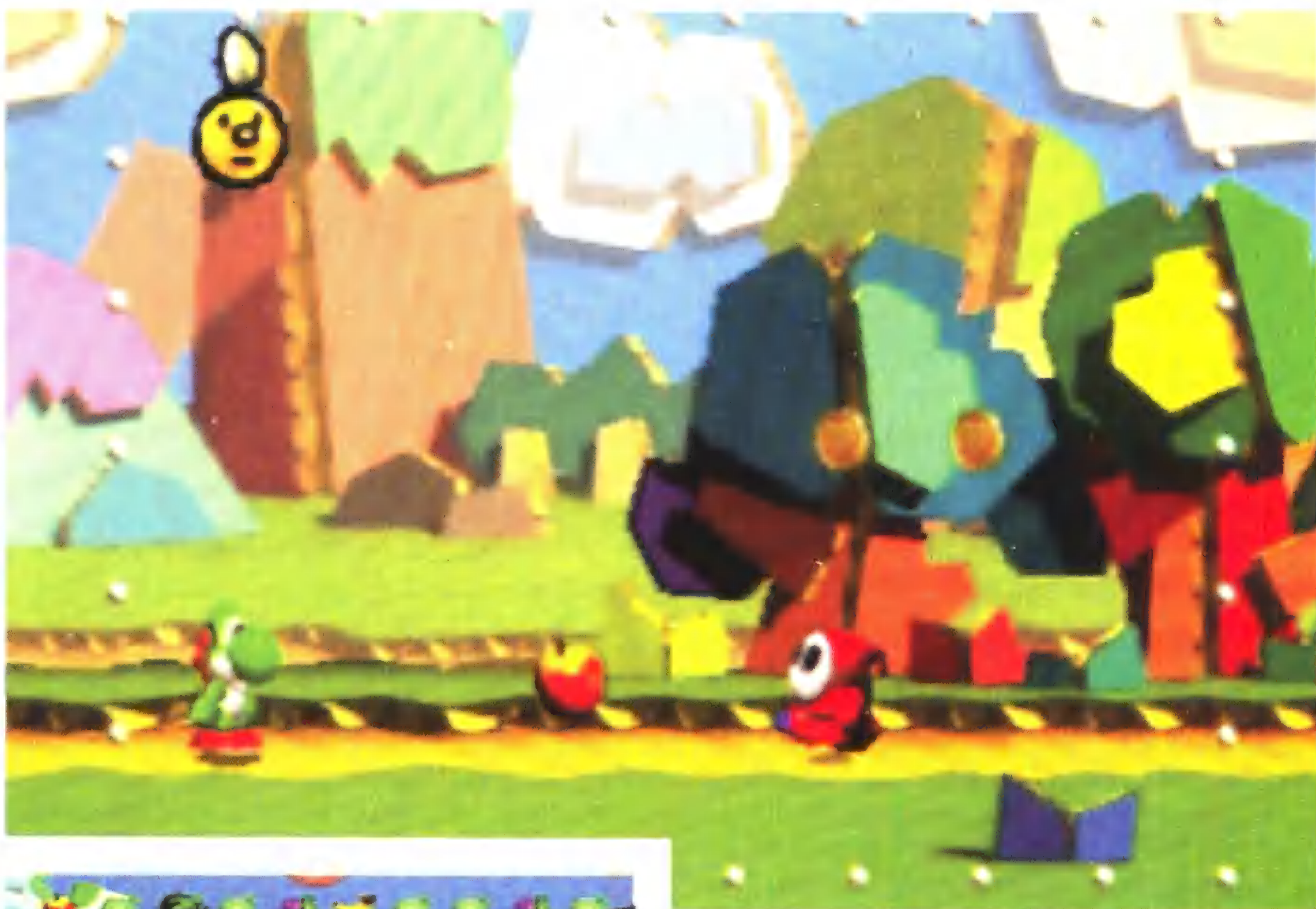


INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Nintendo
Data wydania:	Już jest
Cena:	375.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Morderstwa, wojny, terroryzm, kiedy nie włączę TiWi zawsze coś optymistycznego. Wszystkie kanały prześcigają się, kto pokaże większą tragedię między pampersami a podpaskami, w których zawsze jest przyjemnie.

W grach, no cóż, pokazuje się coraz więcej i bardziej wulgarnie, o kinie nie wspomnę, bo po grzyba się denerwować. Ogólnie nie jest za wesoło, a tu za oknem jakieś marsze i inne wynalazki, coś tu jest nie tak. Na szczęście chłopaki z Nintendo czuwają, by nie wpaść w modną obecnie brutalizację i wypuszczają ciągle superowe, cukierkowe produkcje dla wszystkich. Jeśli widziałeś takie hity na Amidze, jak „James Pond" czy „Super Frog" i zabójczo Ci się podobały, to „Yoshi's Story" będzie Twoim arcydziełem. Można stwierdzić, że Nintendo jest chyba jedyną firmą na świecie, która produkuje tak przyjazne dla wszystkich gry. Zaczynamy, bo przynudzamy. Yoshi to mały dinozaurek, którego mieliście już przyjemność poznać w innych grach wielkiego Nintendo. Yoshi ma do pokonania ogromne i przebogate przestrzenie. Inwencja twórców gry przeszła moje najśmielsze oczekiwania, przeciwników dino jest setki, mniej lub bardziej złośliwych, ale przyjemnych w odbiorze. Nawet wielkie potwory raczej śmieszą niż straszą. Muzyka, jak na pojemność karty, jest wprost rozkoszna. Przepyszna grafika, setki przydatnych przedmiotów i stworków (możesz mieć swojego pieska), słowem raj urozmaiceń. Nauka ruchów tego małego nicponia jest dość czasochłonna, wymaga dużego rozeznania i szybkiej reakcji. Programiści jednak bardzo powoli wprowadzają coraz to trudniejsze etapy, tak więc każdy nawet ten mało doświadczony ma czas na naukę.





Mało tego, przygotowali oni wszystkie przeszkody tak, że przejście ich jest czystą przyjemnością, a nie denerwującą sztuką przetrwania. Animacje postaci tak jak wszystko w tej grze jest perfekcyjne, ruchy Yoshiego są po prostu boskie. Kilka wskazówek dla graczy. Yoshi może po skoku nieco pounosić się w powietrzu dzięki szybkim łapkom, wyciągać długi, lepki język, zbierać przedmioty poprzez obijanie łepetynki, następnie celując zrobić sobie strzelnicę, maluch potrafi także nieźle przycupnąć spadając, nie zapomnij też o magicznych przedmiotach, które mogą przenieść Cię w różne ciekawe miejsca. Koncepcja gry jest baśniowo-cukierkowo-książkowa, wszystko jest tak słodkie i tak miłe w odbiorze, że każdy dorosły nie powinien się zastanawiać i kupić dzieciom historie małego Dino. Przy okazji jestem bardziej jak pewien, że i sam zagra. Historia, w jaką wplątał się Yoshi jest może banalna, ale dzieciakom się podoba i o to chyba chodzi. Zabawa polega na szukaniu ważnych przedmiotów, które układają się w całość, po czym ich komplet powoduje przejście do następnego etapu. Jak tylko coś przejdziesz, gra zapamiętuje Twój wynik oraz miejsce ukończenia, więc zawsze możesz tam wrócić. Słoneczko wesoło reaguje i odmierza ilość energii, czasami przy niezłym dopale fajnie gra, ale o tym sza, zobaczycie wszystko sami.

Gruby

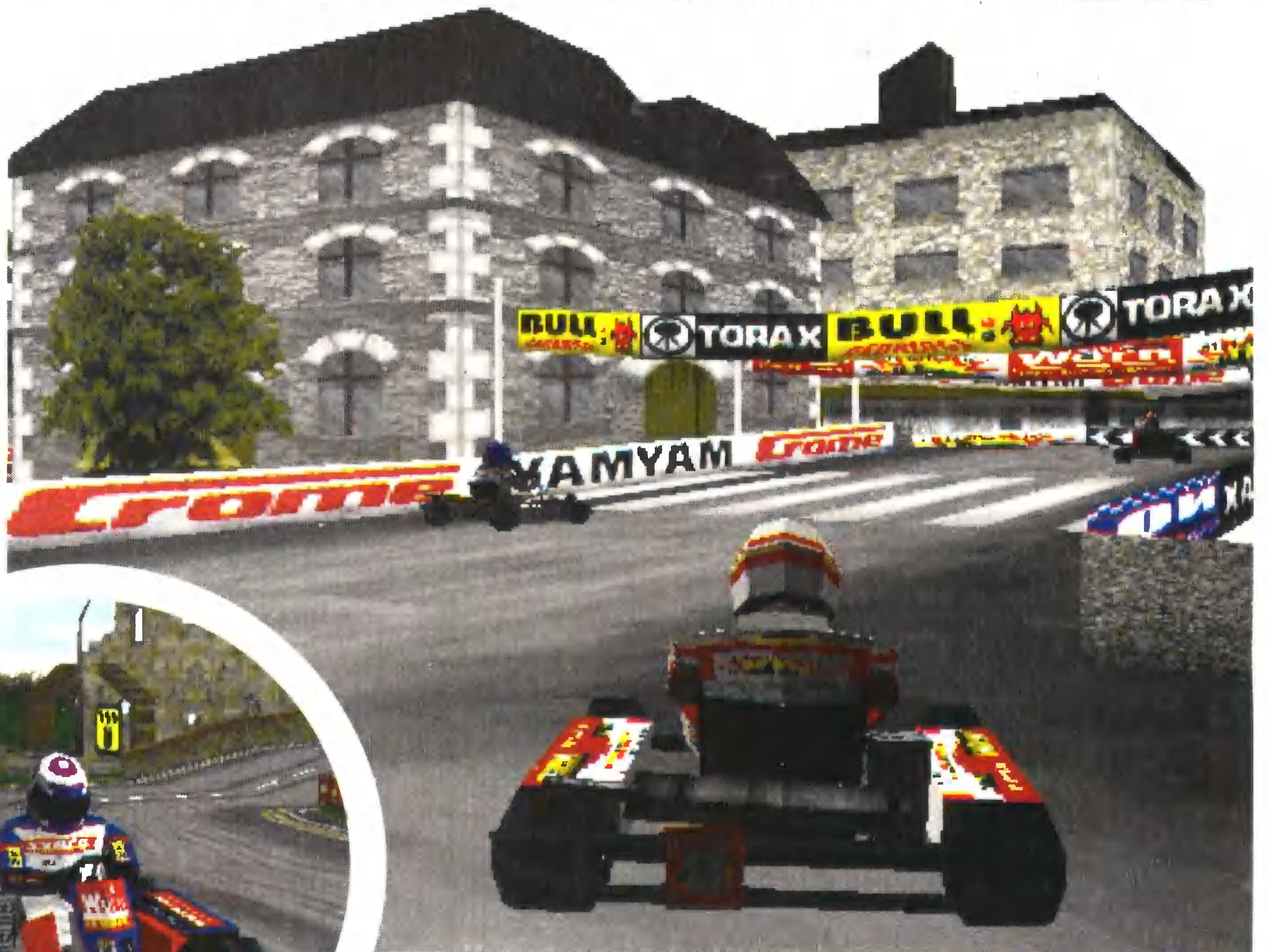
Grafika 92% Grywalność 96%
Oryginalność 89% Dźwięk 96%

Witamy w magicznym świecie małego Yoshiego. Dla mnie bomba – oby więcej takich gier.

WERDYKT 95%

Formula Karts Special Edition

Była sobie PlayStation. Urodziło jej się dziecko. Na imię miało „Formula Karts SE". Okazało się typowo brzydkim kaczątkiem. Czy przemieni się w łabędzia po oddaniu w opiekę Saturnowi?



Can You here the voices in my head, can You hear the voices, what they say?" jak to śpiewa jeden z moich ulubionych wokalistów – King Diamond. Ja słyszę głosy. Niestety, nie mówią mi nic dobrego. Jedynie to, że coraz mniej tytułów ukazuje się na mojego ulubionego Saturna. A szkoda, bo gdy przypomnę sobie czasy wczesnego „dzieciństwa" tejże konsolki... Gry typu Virtua Fighter 2, Sega Rally czy kilka innych znakomitych tytułów. No, ale nie będziemy się zamartwiać, bo za to nie płacą :))



Jakiś czas temu ukazała się pewna gierka na konsolę PSX. Tytuł, o którym mówię, to Formula Karts SE – wyścigi gokartów. Na tejże konsoli wyglądały dobrze, ale nie stały się rewelacją. Co tu dużo mówić, wyścigi gokartów nie cieszą się zbyt dużym powodzeniem. A tym bardziej jeśli są na konsolę. Jednakże firma Manic Media postanowiła dokonć konwersji na inną konsolkę, mając nadzieję, że druga wersja odniesie większy sukces niż pierwowzór.

Po odpaleniu gierki... nie, nie, nie... ten fragment powtarza się w zbyt wielu tekstach, tak więc tym razem trochę inaczej. Pograwszy pewną ilość czasu (nie będę precyzował) we wspomnianą grę mogę powiedzieć tylko tyle, że jest to produkt, w który miłośnicy gokartów mający Saturna powinni zagrać, natomiast reszta może przysłowiowo rzucić okiem, ponieważ według mnie, nie przypadnie im zbytnio do gustu.

Grafika w „Formula Karts SE" jest na typowym poziomie Saturna, czyli 256 kolorów z rozdzielczości 320 x 200. Nie jest to jednak zbytnio rażące. Jak w większości gier na „czarną skrzynkę" nie przeszkadza to zbytnio w umiejscowieniu naszych gałek ocznych w jednej pozycji oraz nawalania w popsute już ze starości przyciski naszego pada :)). Ale mi się powiedziało. Chyba zostanę poetą. Samochodziki są wykonane znośne. To samo dotyczy reszty począwszy od krajobrazów a skończywszy na... Sam nie wiem na czym. Nie lubię się wypowiadać na temat oprawy dźwiękowej, ponieważ w większości gier jest ona w stylu disco, a ponieważ nie jestem zwolennikiem tegoż gatunku, to wolałbym się nie odzywać. Niestety, taka jest rola recenzenta, że jak już się coś robi, to trzeba to wykonać w miarę dobrze, dokładnie i nie pominąć niczego istotnego :). Muzyka w „FKSE" jest typowym Disco Bunjo, wzbogaconym o elementy Trance i Techno. Na szczęście można ją wyłączyć, ale jeżeli ktoś jest „sportowcem" (takim ludzikiem z włosami na żel i dresami z 3 paskami), to na pewno mu przypadnie do gustu :).







„FKSE" oferuje kilkanaście tras oraz nie za dużą liczbę pojazdów. Do tego dochodzi kilka trybów giercowania, począwszy od Arcade, a skończywszy na Tournament. Ogólnie uważam „Formula 1 Karts" za grę średnią pod względem graficznym, o sporej grywalności (tyczy się zwolenników gokartów) oraz dyskotekowym wykonaniem muzycznym :) Ale... może w nią zagrać każdy posiadacz „czarnej skrzynki", gdyż pojeździć można. Moim zdaniem graczowi o zainteresowaniu wyścigami gokartów na poziomie średnim i niżej będzie się grało fajnie tylko przez pierwsze kilkanaście minut. Potem zacznie się nudzić. Aczkolwiek syn naczelnego grał dłużej niż kwadrans, ale to już zupełnie inna bajka. ***Cthulhu***

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	Manic media
Data wydania:	Już jest
Cena:	219.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

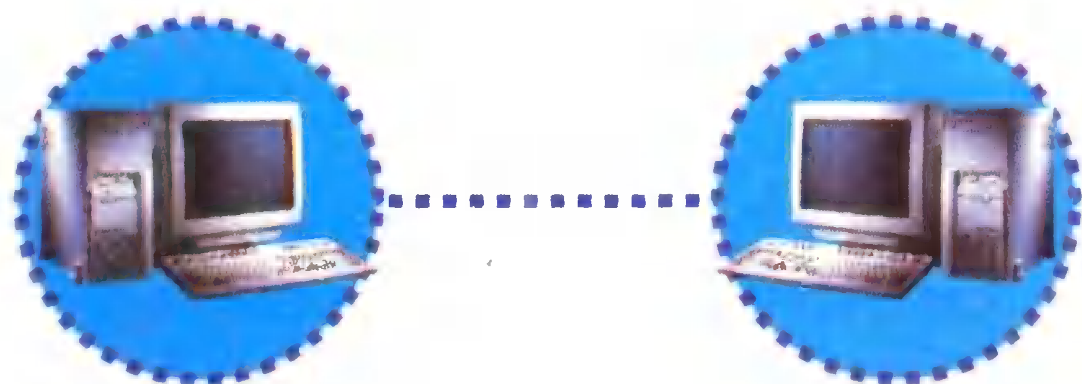
Grafika 69% Grywalność 75%
Oryginalność 66% Dźwięk 62%

Fajna gierka dla wielbicieli gokartów, średniak dla reszty.

WERDYKT 62%

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Netstorm

Oj, namnożyło się ostatnio tych strategii czasu realnego. Wspomnę chociaż „Total Annihilation", „Dark Colony", czy też „Dark Reign". Dlatego też będąc na ubiegłorocznym ECTS-ie, zwróciłem uwagę na nowy produkt Activision, mianowicie „NetStorm".

Co spowodowało, że ta gierka przykuła moją uwagę na dłużej niż kilka minut? Przede wszystkim świetna „klimatyczna" grafika, no i oryginalny pomysł (walki przebiegały na wyspach, zawieszonych wysoko na niebie). Jak chwalili się autorzy, ich gra jest stworzona głównie z myślą o Internecie. I zapomniałbym o tej gierce, gdyby nie fakt, że będąc któregoś dnia w redakcji zauważyłem ją na półce i przywłaszczyłem sobie...

Jak wywiązali się ze swoich obietnic panowie z Activision? Dobrze, naprawdę dobrze. Po szybkiej i niekłopotliwej instalacji, wita nas filmik początkowy, który jest zrealizowany na całkiem niezłym poziomie technicznym. Możemy się z niego dowiedzieć o co chodzi w „NetStormie". Więc istnieje sobie państwo Nimbus, zawieszone wysoko na niebie. Składa się ono z wielu wysepek, które dowodzone są przez kapłanów – wyznawców jednego z trzech Żywiołów: Burzy, Deszczu i Wiatru. Cel każdego z nich jest prosty – pokonać przeciwników i przechwycić wrogiego kapłana, celem złożenia go w ofierze swemu Żywiołowi. Po złożeniu ofiary, nasz kapłan otrzymuje w „prezencie" od bóstwa wiedzę na temat nowych technologii, które pozwalają stawiać nam nowe budynki. Jak więc widać, sprawa jest prosta. Do wyboru mamy 20 misji, z czego sześć stanowi tutorial (nauka rozgrywki). Ale pewnie większość z Was zadaje sobie pytanie, po co umieściłem ten opis w kąciku „sieciówek"? Odpowiedź jest prosta. Ta gra jest zrobiona głównie do grania w sieci z żywymi przeciwnikami. Natomiast tryb single-player jest zrobiony jakby dla „podpuchy", ponieważ już po kilku misjach się nudzi, bo CPU ciągle stosuje tę samą taktykę. Oczywistą sprawą było więc uruchomienie trybu multi-player. Po jego włączeniu, gra połączyła mnie z serwerem Activision. Tam widzimy Serenisferę, gdzie wybieramy sobie z kim chcemy powalczyć. Po wybraniu przeciwników na specjanym pierścieniu (w którym jest 8 miejsc na wyspy), przechodzimy do Pirosfery. I tu zaczyna się już normalna walka. Nie napisałem jeszcze, jak możemy zdobywać wrogie wyspy. Wiadomo że nasze jednostki raczej nie chodzą swobodnie po niebie, w związku z czym mogą runąć w otchłań. Do tego celu służą nam mosty. Dzięki nim możemy dostać się do wysp przeciwników i zacząć walkę. Oczywiście strategia RTS nie obejdzie się bez jakiegoś surowca, dzięki któremu



INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Titanic
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

możemy budować jednostki. Są nim kryształki burzy, wydobywające się z gejzerów. „Sercem" naszej wyspy jest Świątynia, ale zasięg jej energii jest ograniczony, dlatego też należy wybudować w jej sąsiedztwie Generatory Pola. Teraz możemy stawiać już nasze jednostki. Z tych ciekawszych należy wymienić: słoneczne działo i dyski, balon, golemy. Jest ich naprawdę dużo, więc nie będę wszystkich wymieniać.

Nie napisałem jeszcze nic o oprawie audiowizualnej programu. Grafika jest na wysokim poziomie. Piękny, plastyczny świat cieszy oko bogactwem szczegółów. Wszystko jest kolorowe, żywe – jednym słowem graficzka jest super. Natomiast muzyka prezentuje się z goła odmiennie. Zaczęła mnie wkurzać po pierwszych kilkunastu minutach grania, toteż ją wyłączyłem. Ale za to efekty dźwiękowe są bardzo fajne.

Czas na małe podsumowanko. Jak widać, ten produkt nie jest dla wszystkich. Wątpię, aby większość ludzi mogła sobie pozwolić na długie granie w Inecie, bo to jednak w końcu kosztuje. Nie będę też wspominał o naszych wspaniałych łączach telefonicznych. Jedyna nadzieja w Optimus, który zapewnia, że niedługo powstanie polski serwer robiony z myślą o tej grze.

„NetStrom" to naprawdę fajowa gra. Warto wydać te kilka złotych, aby powalczyć w podniebnym świecie Nimbus. Zdecydowanie polecam. ***Szycha***



Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 87% Dźwięk 70%

Ciekawy pomysł + dobre wykonanie = NetStorm

WERDYKT 80%

Riva 128 Elsa Victory Erazor

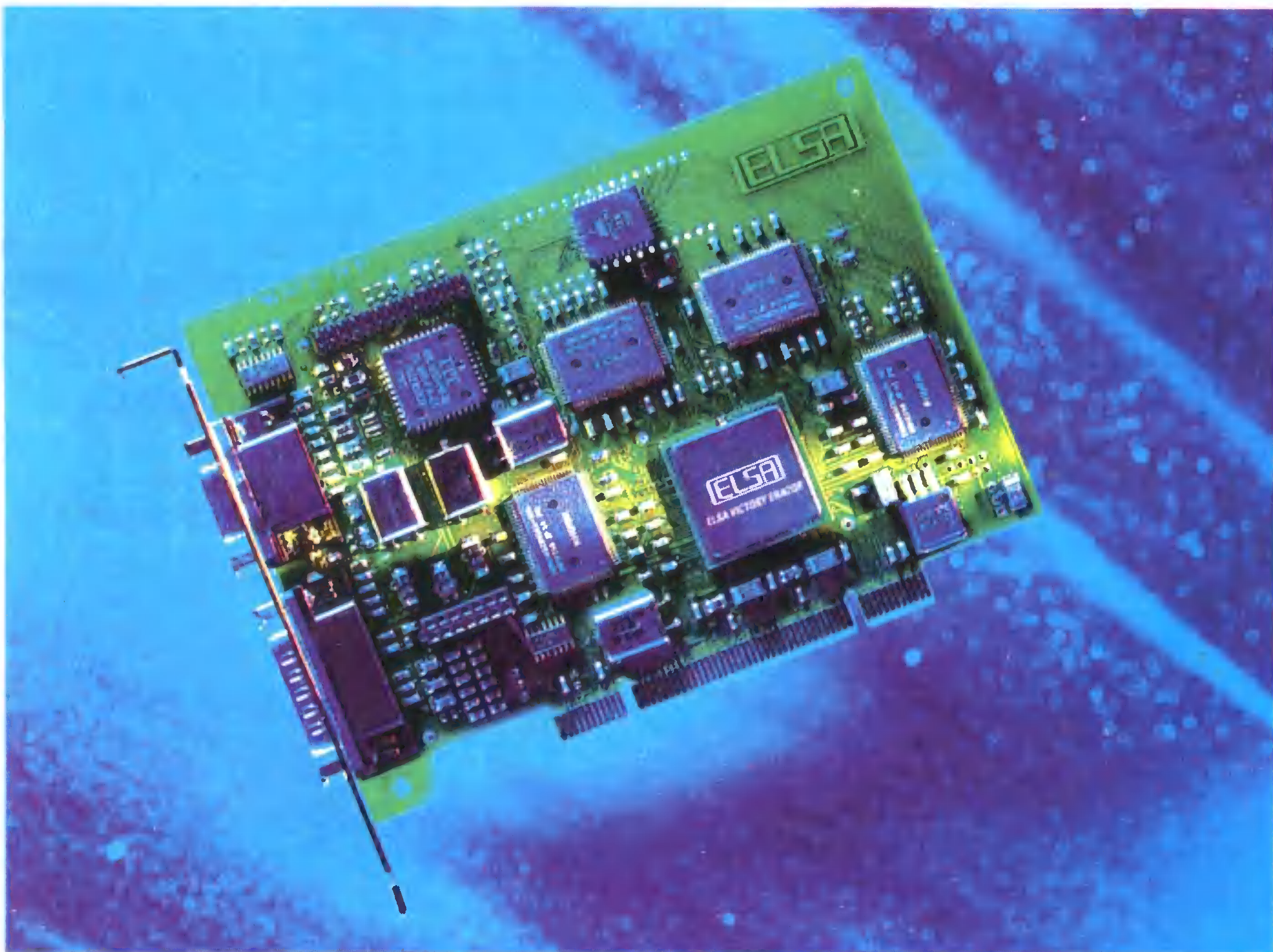
O tym, że nasze biedne pentiumy dawno już nie nadążają z obsłużeniem takich ilości grafiki, jaką serwują współczesne gry, wiedzą chyba wszyscy. Akcelerator 3D stał się wręcz niezbędnym dodatkiem, a zarazem jednym z najchętniej kupowanych ostatnio akcesoriów.

Jednak tak naprawdę wśród markowych kart nie liczy się najbardziej to, kto zrobił kartę, tylko jaki chip zajmuje się w niej grafiką. Nic więc dziwnego, że produkujące je firmy toczą ze sobą śmiertelny bój. Ta – której uda się ustanowić standard – zgarnie grubą kasę. Na razie prym wiedzie oczywiście 3dfx ze swymi chipsetami voodoo graphics, które są używane m.in. w kartach Diamond Monster 3D. Zaraz za nimi podążają PowerVR (Apocalypse 3D), Rendition Verite (Diamond Stealth 2) i Riva128 firmy nVidia. Właśnie karcie opartej na tym ostatnim scalaku przyjrzymy się dziś dokładniej.


QUAKE 2

Co w pudełku?

Kartę ELSA Victory Erazor otrzymujemy wraz z polską instrukcją, dwiema płytkami CD i kablem do wyjścia wideo. Erazor łączy w sobie obsługę zwykłej grafiki 2D z akceleratorem trzeciego wymiaru. Dlatego też, w przeciwieństwie do np. voodoo, które zajmują się tylko 3D, i które podłączamy do posiadanej już karty graficznej, Erazora wkładamy w miejsce starej karty. Teraz jeszcze należy zainstalować z dostarczonej płytki sterowniki (są pod wszystkie możliwe systemy), co odbywa się bezboleśnie, oraz skonfigurować kartę. I tu zaczynają się schody, bo dogadanie się z programem konfiguracyjnym co do liczby kolorów, rozdzielczości, częstotliwości odświeżania i rodzaju monitora, może czasem sprawiać pewne kłopoty. Niestety, wiem że nie tylko ja je miałem, bo wielu znajomych się uskarżało. W końcu jednak (a ile przy tym wyrzuciłem przekleństw, wie tylko moja przygłucha sąsiadka) wszystko wróciło do normy, a ja mogłem zacząć granie.




JEDI KNIGHT

Co potrafi?

Chip RIVA 128 oparty jest na strukturze 128-bitowej, z bardzo szybkim układem RAMDAC 230 MHz. Karta ma wbudowane 4 MB pamięci SGRAM (1,6 GB/s), ale do przechowywania tekstur potrafi także wykorzystać pamięć RAM naszego komputera. Pozwala to na znacznie większy komfort giercowania niż np. na voodoo, który ze swym 4 MB pamięci po prostu się dusił (nowe karty z voodoo2 mają już nawet po 12 MB). Erazor nie ma takich kłopotów – ograniczenia dotyczące wielkości tekstur nie są mu znane. Karta znakomicie radzi sobie w środowisku Windows, można powiedzieć, że została do niego stworzona. Grafika 2D jest szybsza niż na Tsengu ET600, a do tego pozwala wyświetlać obraz do rozdzielczości 1600 x 1200 w 65,000 kolorów. Zaś szybkość odświeżania ekranu można „dociągnąć" nawet do 120 Hz (przy 1152 x 864, 16,7 mln kolorów). Również osiągi w 3D są dość imponujące. Karta jest szybsza od innych dopalaczy (D3D test pokazuje prawie 10 klatek więcej niż voodoo, Tunell3D ok. 40! I aż o 90 więcej niż stary s3 Virge), przy czym radzi sobie znakomicie w wyższych rozdzielczościach (np. 800 x 600, przy którym wymiękał Monster 3D). Te osiągi są trochę niższe w grach (np. GLQuake szybszy od voodoo o ok. 5 klatek), ale i tak niezmiennie wysokie. Niestety, nie ma róży bez kolców, gdyż Riva to kość stworzona głównie z myślą o D3D. Wykorzystuje go oczywiście najwięcej gier, więc o brak wspomagania dla Erazora nie ma co się obawiać, niemniej na granie w gry oparte na standardzie Open GL (więc głównie GLQuake) do niedawna w ogóle nie było możliwe. Na szczęście na Internecie pojawiły się już odpowiednie sterowniki, dzięki którym kwak działa już bezproblemowo, ale sama gra nie wygląda aż tak dobrze jak na voodoo, mimo iż działa szybciej. Podobny spadek jakości grafiki (szczególnie kolorów) zauważyłem też w kilku innych tytułach.


QUAKE

Chiba Riva...

Mimo tego, Elsa Victory Erazor to produkt ze wszech miar godny uwagi. Karta charakteryzuje się dobrymi osiągami w grach, a pod Windows i w D3D po prostu nie ma sobie równych. Najnowsze sterowniki obsługują już OpenGL, czego brak stanowił do tej pory słaby punkt Erazora. Dodatkowym plusem jest fakt, że karta ma wyjście pozwalające podłączyć ją do telewizora czy wideo. Właściwie więc jej jedynym słabym punktem są kłopoty przy instalacji, ale poza tym, karta wydaje się być niezłą alternatywą dla ludzi zastanawiających się nad kupnem voodoo. Tym bardziej że jej cena cały czas spada, tymczasem voodoo – niestety – wcale. Zaś przewyższająca Rivę osiągami seria kart oparta na voodoo2, które już lada dzień mają pojawić się w sprzedaży, jeszcze długo pozostanie poza zasięgiem portfela i zdrowego rozsądku przeciętnego gracza. ***Piotres***

INFO

Producent:	**Elsa**
Dystrybucja:	**Servodata,(081)5254319**
Cena:	**ok. 800.00**

Star Wars Rebellion

Czołem Star Warsowcy! Miesiąc temu mieliście okazję przeczytać recenzję najnowszego dzieła LucasArts – „Star Wars: Rebellion". Teraz podzielę się z Wami kilkoma mądrościami, z których pomocą ukończenie gry stanie się o wiele prostrze.





Porady Ogólne

Porada 1. Na początku gry koncentruj się na zdobyciu poparcia w kilku neutralnych systemach, co zapewni ci dodatkowe punkty zaopatrzenia i zakłady produkcyjne. Rozbudowę floty odłuż na później.

Porada 2. Nie sugeruj się tym, co o danej postaci mówi encyklopedia, tylko kliknij na opcję Status. Wszystkie cechy postaci są tam wyrażone w punktach i tym samym pokazują, co delikwent naprawdę potrafi.

Porada 3. Kładź duży nacisk na trening przyszłych rycerzy Jedi. Z każdym poziomem doświadczenia współczynniki takich postaci będą znacznie wzrastać, tak więc po zakończeniu szkolenia nawet największy lamer stanie się niezłym mocarzem.

Porada 4. Kiedy wydajesz rozkazy, zmieniaj prędkość rozgrywki na VERY SLOW. W przeciwnym razie może się okazać, że nie będziesz mógł nadążyć z odbieraniem nowych wiadomości lub też przegapisz jakiś ważny komunikat.

Porada 5. Postaraj się, aby mieć pełne poparcie dla swej sprawy na planetach przez siebie kontrolowanych.

Porada 6. Nie ma sensu tworzenie kilku słabszych flot – lepiej jest utworzyć jedną olbrzymią, której zadaniem będzie podbijanie jeden za drugim wrogich systemów. Obronę ważniejszych planet lepiej powierzyć dużej liczbie myśliwców.

Porada 7. Podstawę Twej floty powinny stanowić, w zależności po której stronie grasz, Imperial Class Star Destroyery lub Calamari Cruisery.

Porada 8. Komputer z reguły przetrzymuje wszystkie schwytane postacie na jednej planecie. O jej położeniu dowiesz się korzystając z „Character Finder'a".

Porada 9. Jeżeli chcesz poznać lokalizację wrogich postaci, to zamiast godzinami wysyłać misje szpiegowskie, skorzystaj z drobnego buraczka. Wszystko sprowadza się do użycia „Character Finder'a" i wybrania interesującego Cię indywiduum. Sprawi to, że na ekranie głównym pokaże się system w którym czai się postać. Czasem trzeba kilkakrotnie powtórzyć tę czynność.

Porada 10. Nigdy nie wysyłaj kluczowych postaci (Luke Skywalker, Mon Motha, Palpatine i Darth Vader) na teren wroga, gdyż istnieje duże ryzyko, że zostaną pojmane, a wtedy trzeba się będzie bawić w ich odbijanie.

Porada 11. Jeżeli opanowałeś cały układ, to nie baw się w budowanie na każdej planecie jednego Ship Yarda, czy Training Facility. Jedną planetę zapełnij Construction Yardami, drugą Ship Yardami, a trzecią Training Facility, buduj także rafinerie i kopalnie.

Porada 12. Pamiętaj, aby po każdym posiłku dokładnie myć zęby :)

Porada 13. Od początku nie zaniedbaj badań nad nowymi typami broni i instalacji.

Porada 14. Nigdy nie dopuść, aby liczba punktów zaopatrzenia (Resource Points) spadła poniżej zera. Jeszcze lepiej będzie, jeżeli utrzymasz limit bezpieczeństwa na poziomie pięciuset punktów.

Porady Dla Rebelii

Porada 1. Natychmiast rozprosz po galaktyce wszystkie postacie zebrane w bazie na Yavin 4, gdyż jest bardzo prawdopodobne, że tam właśnie Imperium uderzy najpierw.

Porada 2. Za wszelką cenę chroń Luke Skywalker'a przed pojmaniem, gdyż po ukończeniu treningu Jedi, stanie się on kluczową postacią.

Porada 3. Nie pchaj się na siłę do systemów centralnych, gdyż możesz ponieść duże straty, a prawdopodobnie i tak nic nie zwojujesz. Lepiej zbadaj systemy zewnętrzne i tam zakładaj bazy.

Porada 4. Nie zapomnij od czasu do czasu przemieścić ukrytej bazy na inną planetę, gdyż Imperium może bez Twojej wiedzy poznać jej lokalizację i przypuścić na nią atak.

Porady Dla Imperium

Porada 1. Nigdy nie ruszaj Imperatora Palpatine z Couruscant. Niech od początku gry werbuje tam nowe postacie.

Porada 2. Nie szalej z Gwiazdą Śmierci i nie opanowywuj każdego wrogiego systemu. Decydując się na zniszczenie planety musisz się liczyć ze spadkiem poparcia na WSZYSTKICH planetach w galaktyce.

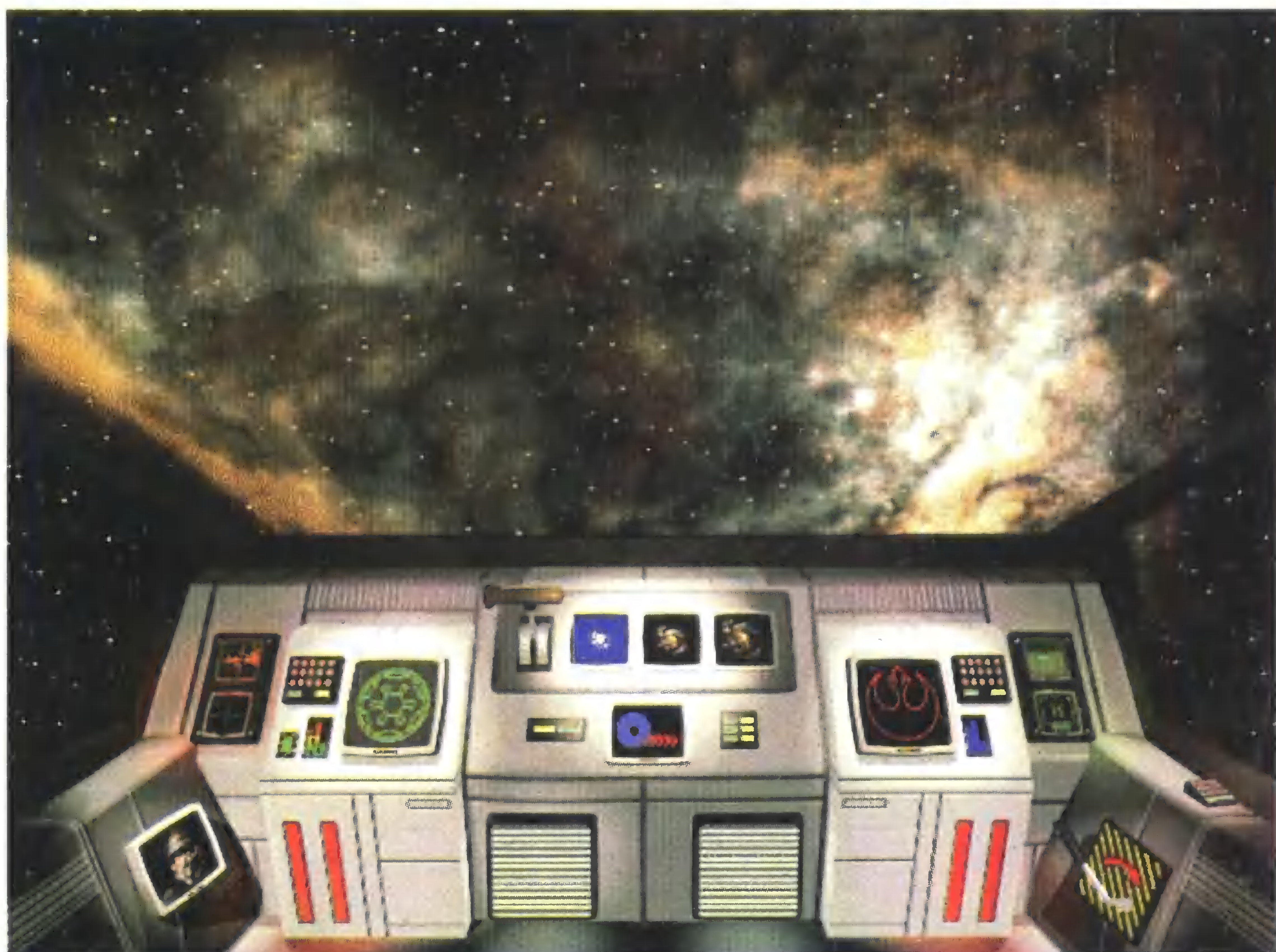
Porada 3. Nigdy nie pozostawiaj Gwiazdy Śmierci bez ochrony myśliwców.

Porada 4. Obronę Couruscant powinno stanowić nie mniej niż pięćdziesiąt eskadr myśliwców.

Atak Na Planetę

Do inwazji na planetę przystępuj tylko mając sto procent pewności na jej powodzenie. Z reguły wystarczy dwanaście regimentów jakiegokolwiek wojska i zniszczenie wrogich wojsk bombardowaniem z orbity. Problem pojawia się, kiedy planeta posiada obronę w postaci KDY V – 150, LNR Series I, czy LNR Series II. Wtedy można próbować wysłać agentów, aby problem wysadzili, albo przystąpić do ataku bez bombardowania – musisz się jednak liczyć z dużymi stratami.

Kayakash



Resident Evil 2

Witam wszystkich czytelników w opisie przejścia nowej gry Capcom – „Resident Evil 2". Gra jest wciągająca jak diabli, a przy tym diabelsko mroczna i straszna – jednym słowem najlepszy horror.





Zaczynasz grę stojąc obok płonącego samochodu. Gdy zobaczysz kilku zombich, nie strzelaj do nich – szkoda amunicji. Wszystkich da się obejść i ominąć bez oddania nawet jednego strzału. Gdy wejdziesz do sklepu (uliczka po prawo) porozmawiaj z właścicielem i zbierz leżące na półkach 2 paczki z amunicją. Wpadną zombiaki i załatwią właściciela. Jest ich dużo, ale gdy ich rozwalisz będziesz mógł zebrać Shotgun, który opuściła ofiara mordu (strzelaj zza lady). Wyjdź tylnymi drzwiami. Idź wąską ścieżką, aż dojdziesz do otwartej furgonetki, skąd zabierz naboje. Wróć się kawałek, zabij wszystkich zombich i wejdź na boisko do kosza. Wyjdź drugim wyjściem i idź po balustradzie aż zejdziesz na dół. Za stojącym pojemnikiem na śmieci zobaczysz kilku truposzy. Zbierz spokojnie amunicję z kosza obok i wejdź na pojemnik. Wyjmij nóż bojowy i pozałatwiaj ich z góry – nie powinni Cię tknąć. Zejdź i przejdź przez kolejną furtkę. Sprytnie omiń posilających się umarlaków i wbiegnij do autobusu. Z torby, z tyłu, zabierz magazynki i zastrzel kolejnych dwóch zombich. Po wyjściu czeka Cię następny slalom między martwymi policjantami, zanim uda Ci się dojść do komisariatu (możesz wziąć roślinkę z kwietnika). W komisariacie idź najpierw za pomnik do recepcji, skąd zabierz amunicję i szpulkę koło maszyny. Tu po raz pierwszy możesz zgrać stan gry. Idź teraz w górne drzwi po lewej (1F/8). Tam po rozmowie z rannym policjantem otrzymasz kartę do komputera w holu. Dzięki niej otworzą się dwie pary drzwi. Idź najpierw w pierwsze po lewej (1F/9), gdzie na ławce znajdziesz notkę z kodem. Tu też zobaczysz pierwszą skrzynię, gdzie możesz składować niepotrzebne lub nie używane przedmioty. Udaj się teraz na zaplecze pokoju, wejdź przez drzwi, zrewiduj martwego policjanta i podejdź do kałuży krwi. Załatw bestię, zbierz zieloną roślinkę i idź dalej. W połowie pomieszczenia (1F/4) są drzwi do sali odpraw (1F/1). Wejdź tam i obszukaj pomieszczenie. Znajdziesz tu raport policyjny, a na zapleczu naboje. Podpal też ogień w kominku i zbierz klejnot. Wróć na korytarz i idź do następnego korytarza. Tu najpierw rozwal pannę po prawej, a potem cofnij się i zastrzel pozostałych trzech truposzy. Koło schodów skręć w bok. Zbierz dwie zielone roślinki i wejdź do pokoju (1F/7). Tu masz kolejne szpulki przy maszynie, amunicję w szufladach i raport na biurku. Wróć teraz w stronę schodów i idź na górę. Tu znajdziesz popiersia (2F/5), które poustawiaj na kafelkach z boku (ten co stoi z lewej strony statuły przepchnij na prawą i odwrotnie). W rezultacie spadnie drugi klejnot, który zbierz i wejdź w drzwi obok (2F/4). Zabij kolejnych zombich i wejdź w pierwsze drzwi, które zauważysz (2F/3), gdzie dokładnie przeszukaj cały pokój. Gdy zbierzesz pamiętnik Chrisa i medal jednorożca, wejdzie Claire i zamienicie kilka zdań. Z apteczki wiszącej na ścianie zabierz spray, a w pancernej szafce znajdziesz drugiego shotguna. Wyjdź z pokoju i idź z zebranym medalem do głównego holu (1F/10), gdzie umieść go w podstawie pomnika. Otrzymasz pierwszy z czterech kluczy w kształcie kolorów karcianych. Możesz nim otworzyć drzwi w korytarzu, gdzie spotkałeś bestię (1F/2). Wewnątrz znajdziesz szpulkę, raport, amunicję i korbę. Idź teraz piętro wyżej i otwórz drzwi na końcu korytarza (2F/2). Rozwal wszystkich zombich i idź na



wprost (znajdziesz tam naboje koło szafki). Idąc w prawo zwróć uwagę na zamknięty sekretarzyk – gdy tylko zdobędziesz specjalny kluczyk warto tu wrócić. Wejdź przez drzwi, a znajdziesz się w bibliotece (2F/1). Na biurku znajdziesz czerwoną roślinkę. idź po schodach i spadnij w dół na końcu tarasu. Spojrzyj na schemat regałów i włącz czerwony przycisk w ścianie obok. Teraz poprzestawiaj przyciskami półki, tak jak było wyrysowane przed chwilą i wróć za parawan po pierwszą z czterech figurek szachowych. Wyjdź przez główne drzwi biblioteki, a znajdziesz się na balkonie, nad głównym holem (2F/6). Zastrzel wszystkich i idź na druga stronę. Znajdziesz się w poczekalni (2F/7). Tu zbierz specjalny, mały kluczyk z kanapy (nim otworzysz wspomniany wcześniej sekretarzyk), pamiętnik sekretarki i szpulki koło maszy-

Zanim przejdziemy do konkretnego opisu kilka uwag:

1. Mapki, które widzicie obok mają nie tylko pomóc Wam w orientacji w terenie (w końcu takie same macie dostępne w czasie gry), ale przede wszystkim łatwiej mi w tekście robić odnośniki do numerka pomieszczenia niż wypisywać... „tam gdzie znalazłeś 128 szpulkę"...

2. Opis powstał na podstawie gry Leonem (1 Dysk) na poziomie trudności Normal (pierwszy scenariusz).

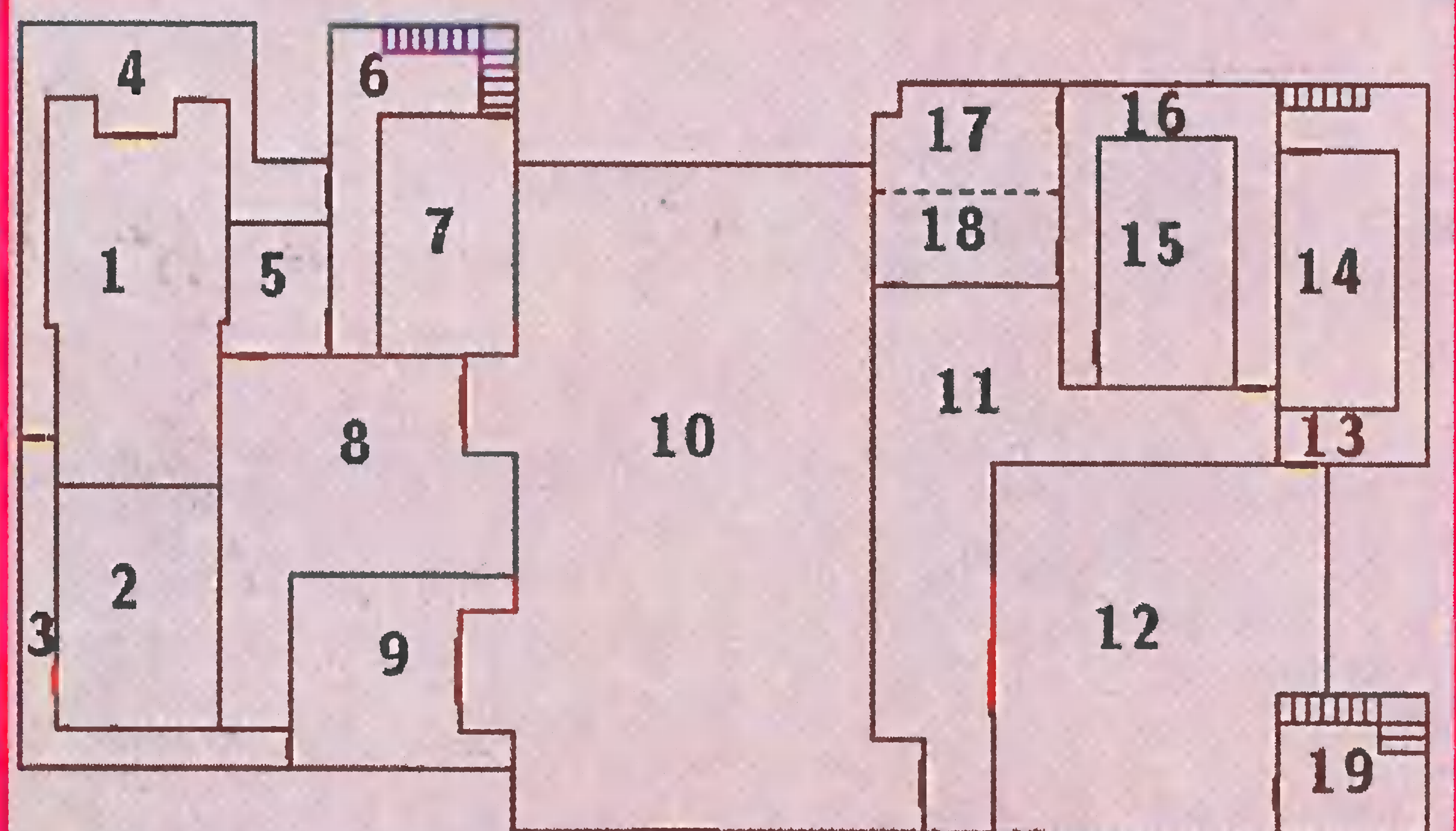
3. Nie dbam o to co nosisz w kieszeni – jest to Twoja sprawa. Ja radzę zawsze przy sobie nosić przynajmniej apteczkę i trochę zapasowej amunicji.

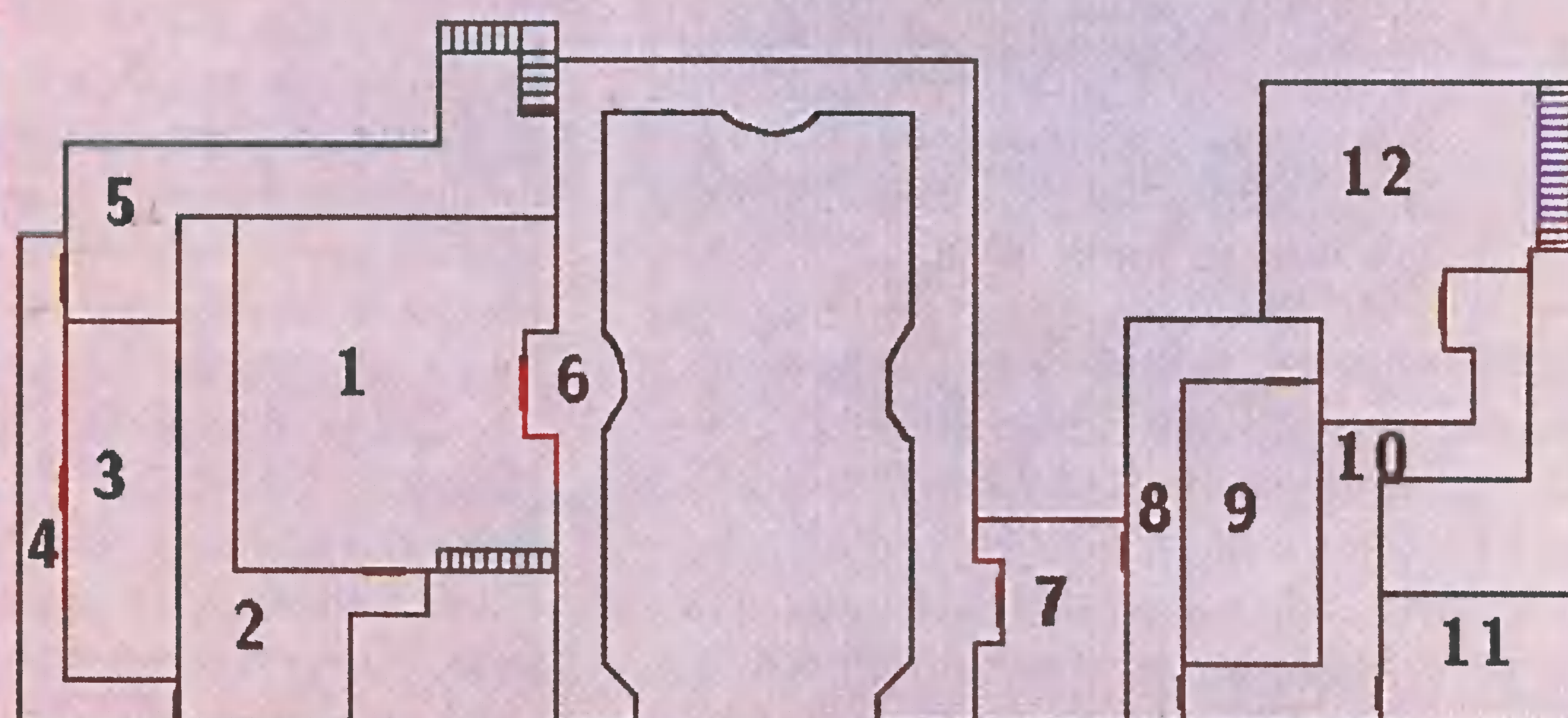
4. W opisie staram się podawać wszystkie przedmioty do zebrania, więc jeśli znajdziesz coś ciekawego, co nie znalazło się w opisie, daj mi znać – twoje uzupełnienie znajdzie się na łamach pisma.

5. Staraj się korzystać z opisu tylko w przypadku wyjątkowej desperacji. Gra naprawdę traci bardzo dużo ze swojej akcji i napięcia gdy z góry wiesz co Cię spotka.

6. Nie nagrywaj stanu gry zbyt często – masz ograniczoną liczbę szpulek do maszyny.

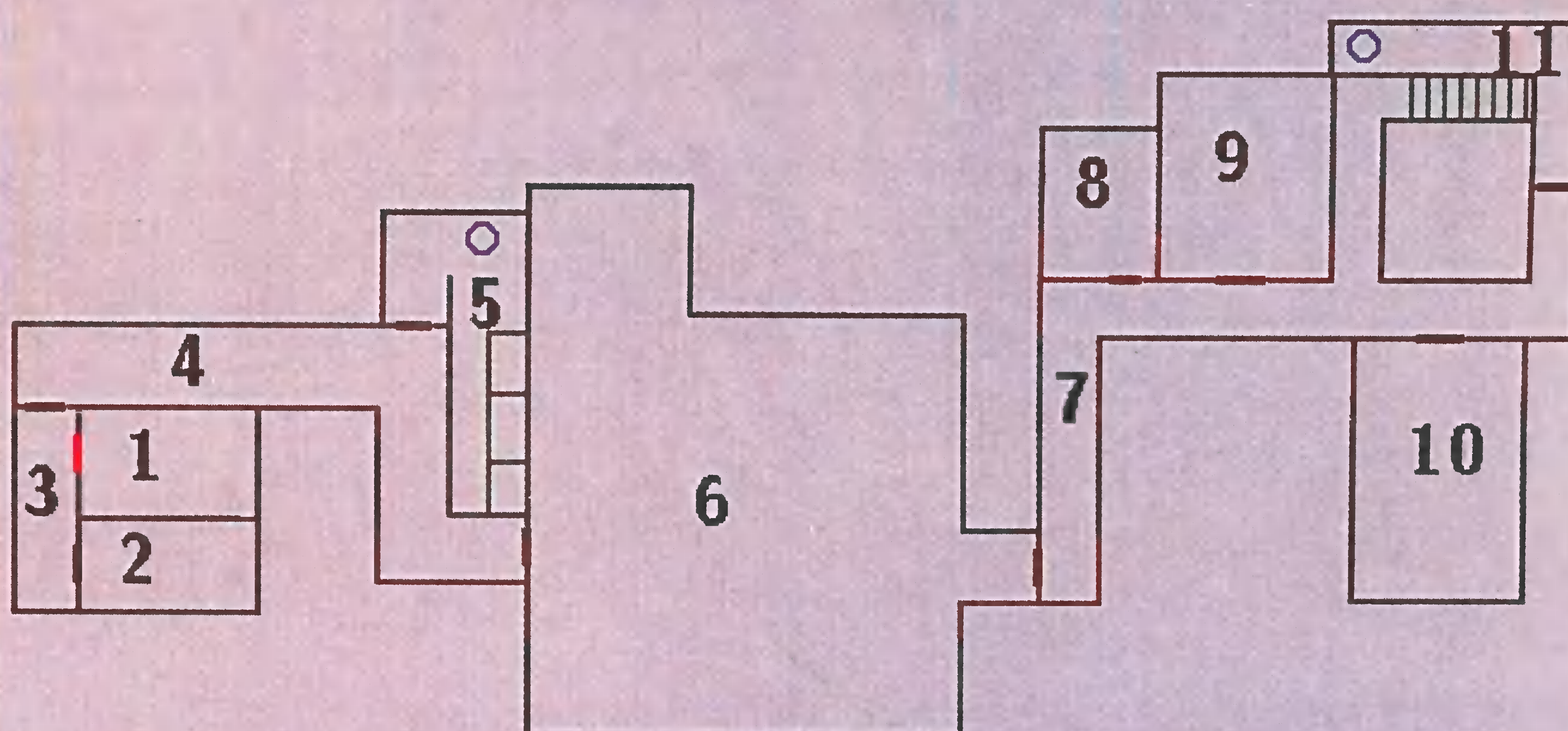
7. Oznaczenia w nawiasach należy czytać następująco (symbol piętra/numer pomieszczenia). Symbole piętra są zaznaczone na mapie i są identyczne z autentycznymi oznaczeniami gry.

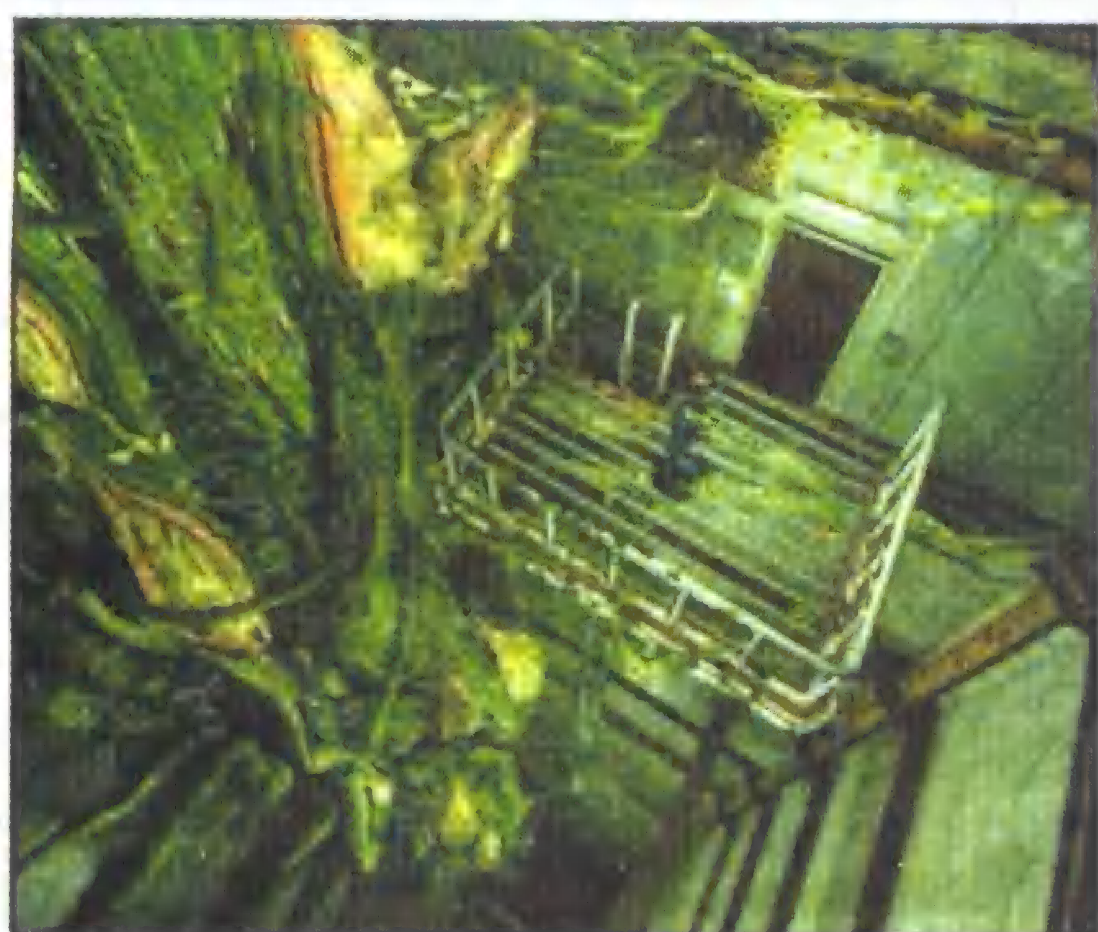




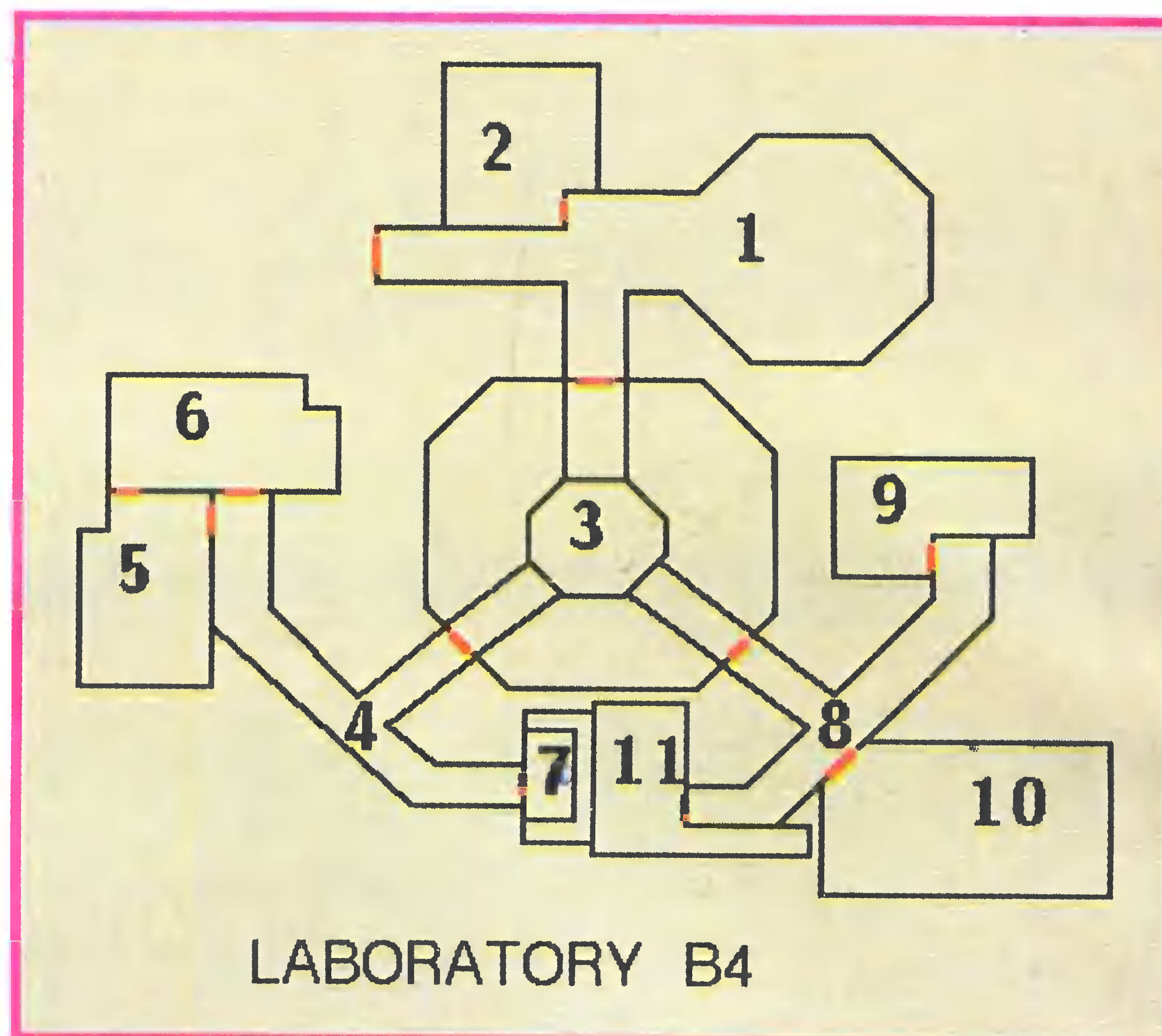
ny.Wyjdź na korytarz (2F/8), zabij płonącego zombiego i wejdź w drzwi po prawej (2F/10). Uważając na wrony (najlepiej je szybko zastrzelić) zbierz amunicję od martwego policjanta i idź na drugi koniec korytarza, gdzie wyjdź na zewnątrz (2F/12). Obok płonącego helikoptera zejdź w dół i zabierz wszystkich umarlaków. Wejdź do małej budki na końcu wybiegu, zabierz amunicję i koło śluzowe (nie wchodź do drzwi obok biurka!). Wróć do planszy z helikopterem i pójdź za siatkę. Tam użyj koła, aby odkręcić zawór – ugasisz pożar. Z dogasającego wraku zabierz amunicję i wróć do poczekalni. Zabierz ze sobą oba zebrane wcześniej klejnoty i idź w lewo – pożar zniknął i możesz wejść do obszernego pokoju ze starymi dziełami sztuki (2F/9). Tam umieść klejnoty w slotach i zbierz drugą figurkę szachową. Wychodząc zabierz klucz, naboje do strzelby i szpulki do maszyny. Wróć na korytarz z wronami (2F/10) i przejdź przez drzwi na wprost wejścia (2F/11). Zbierz roślinkę, zejdź po schodkach, zbierz kolejne dwie i wejdź w drzwi. Przeszukaj zwłoki policjanta, po czym wejdź do biura. Tam załatw wszystkich. W gabinecie z boku otwórz sejf (szyfr znajduje się na znalezionym wcześniej świstku papieru – 2236), a zza biurka zabierz dwie ukryte roślinki.Na jednym ze stolików znajdziesz szpilki, a docelowo skieruj się do dużych, niebieskich drzwi. W korytarzu (1F/11) zabij stado zombich i zbierz roślinkę leżącą pod automatami z Colą. Wróć teraz aż do ciemni (1F/7) i potem do pomieszczenia (1F/5). Tu zaraz przy wejściu zostaniesz zaatakowany przez kilku policjantów z bliskiej odległości, więc nie żałuj shotguna na zabicie ich. W szufladach znajdziesz naboje do strzelby i film do wywołania. Przejdź teraz do pokoju obok (1F/8), zbierz ziółko i wejdź do małego pomieszczenia. Tam załatw martwego już kumpla i zabierz klucz z biurka. Z szafki, gdzie poprzednio siedział czarnoskóry policjant, zbierz amunicję, przeczytaj notkę leżącą na jednym ze stolików, po czym wyjdź do głównego holu, odblokowując drzwi wyjściowe. Udaj się teraz w prawe skrzydło komisariatu, a dokładnie do korytarza (1F/16). Zabij trzech umarlaków, po czym wejdź w pierwsze drzwi po prawo (1F/17). Tu zbierz kabel elektryczny, apteczkę i pionka szachowego, a także załatw bestię, która wyskoczy zza szyby. Wpadnij też do pokoju obok, skąd wypadła bestia, zabierz mały kluczyk (możesz nim otworzyć biurko w pokoju (1F/9) i wyjdź na zewnątrz. Wychodząc z korytarza warto zabrać czerwoną roślinkę. Teraz używając czerwonego klucza dostaniesz się do korytarza (1F/13), na końcu którego warto użyć kabla, aby zablokować okiennice. Zanim zejdziesz po schodach podejdź do regału – znajdziesz amunicję. Teraz zejdź po schodkach, zabij wszystkie pieski i wejdź na wysypisko (B1/11). Tam załatw oba Cerberusy, zejdź po drabinie, a pokoiku obok znajdziesz skrzynię i maszynę do pisania (a także szpulki). Wróć na korytarz (B1/7), zbierz amunicję leżącą przy śmieciach i wejdź do elektrowni (B1/10). Tu musisz przede wszystkim włączyć zasilanie, przestawiając przyciski (góra, góra, dół, góra, dół) a dodatkowo znajdziesz też mapę i roślinkę. Teraz idź na parking (B1/6). Spotkasz tam kobietę imieniem Ada, której pomóż przepchnąć furgonetkę. Obok leży roślinka, po zebraniu której wejdź w odblokowane drzwi. Na końcu korytarza znajdziesz leżące na stole naboje oraz zauważysz otwarte wejście do cel. Wejdź tam (B1/3), przeszukaj pierwszą celę i porozmawiaj z Bobem (druga cela). Wychodząc zabierz też łom z szafki i idź we wskazane na mapie miejsce (B1/5). Zbierz czerwoną roślinkę, zabij dwa psy i użyj łomu do otwarcia klapy w ziemi. Zejdź do tunelu, zabij oba pająki i wyjdź drugim wyjściem. Po prawo masz pokój ze skrzynią i maszyną, a na wprost pokój z szachownicą. Wychodząc z niego zobaczysz Adę, która poprosi Cię o podsadzenie jej do otworu wentylacyjnego. Teraz przejmujesz rolę dziewczyny. Wyjdź z pomieszczenia, zabij psy i biegnij po moście do pokoju po prawej. Zjedź windą, zbierz amunicję i wróć na górę. Idź do pomieszczenia po lewej. Zbierz ze ściany mapę, po czym zejdź po schodach do wnętrza zbiornika. Poprzesuwaj skrzynie tak, aby ustawiły się w jednej linii pod ścianą, po czym wróć na wyższy poziom i wlej wodę do zbiornika. Przejdź po moście i zabierz z szafki zielony klucz. Wracaj teraz całą drogę do miejsca, gdzie zaczynałeś grać Adą. Przejmując z powrotem rolę Leona zbierz klucz oraz amunicję po czym wróć na posterunek. Zabij dwie bestie w korytarzu i wejdź do prosektorium (B1/9). Tam z szafki zabierz kartę magnetyczną i zabij wszystkich truposzy. Kartą otwórz zbrojownię (B1/8), gdzie znajdziesz plecak, karabin maszynowy, dwie paczki naboi do pistoletu i pociski do shotguna. Gdy wrócisz na korytarz (1F/13), przywita Cię komitet złożony z zombich. Po ich pożegnaniu wejdź do pokoju za schodami (1F/14), gdzie znajdziesz szpulkę na stolę, naboje w

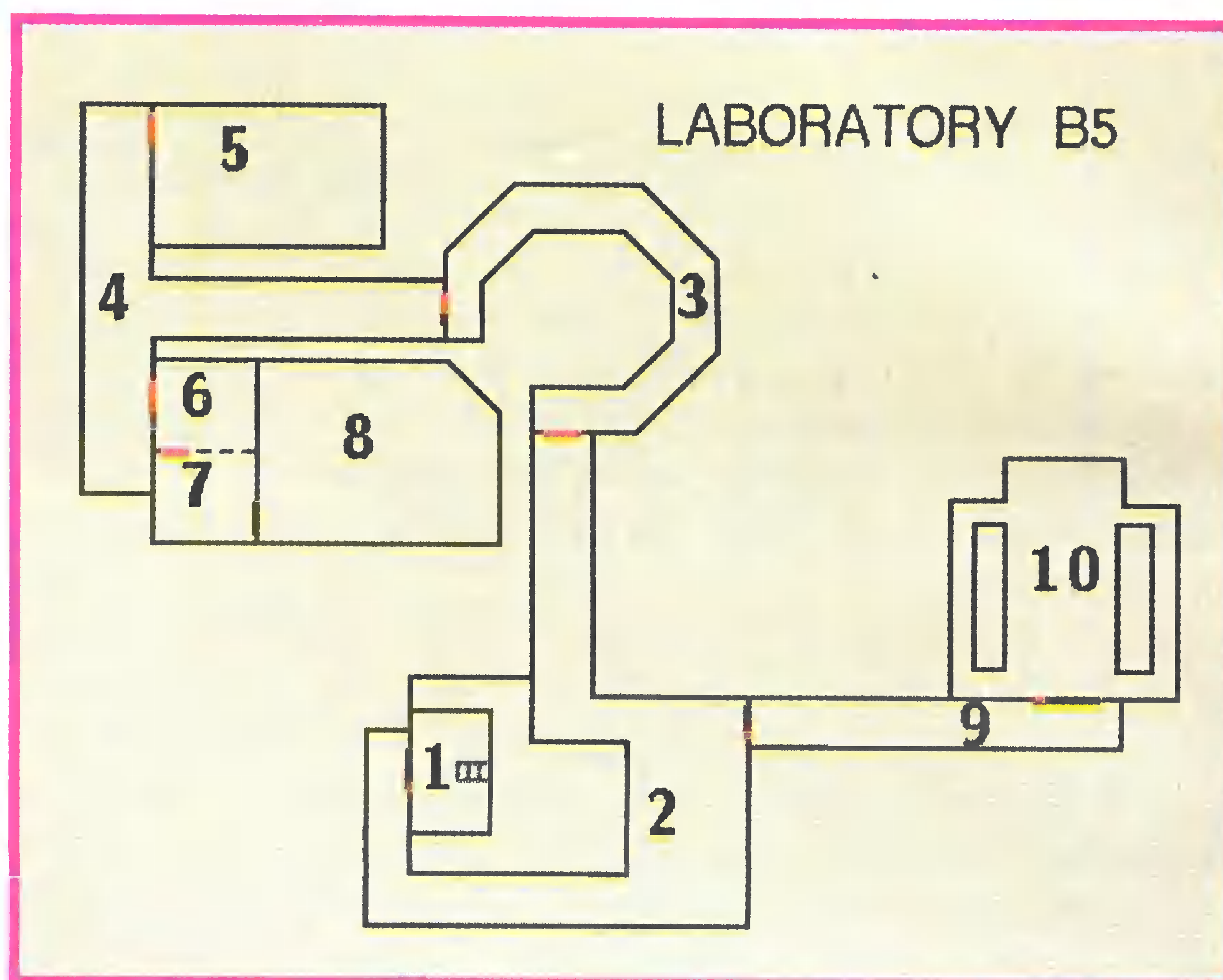






szafce i pistolet Magnum na zapleczu. Biegnij teraz do sali konferencyjnej (1F/15). Na stoliku znajdziesz film, za biurkiem spray a na ścianie dziwny obraz. Podejdź do paleniska i zapal płomień. Teraz włączaj lampki w następującej kolejności (od lewej): 2, 3, 1, a z obrazu odpadnie trybik. Idąc teraz do biblioteki (2F/1) zabierz koniecznie korbę i trybik. Tam idź po schodach na górę i nie spadaj na końcu balustrady tylko wejdź w drzwi po prawej. Wyjdziesz na kolejny taras nad holem, na końcu którego znajdziesz drzwi wiodące na strych. Tu najpierw użyj korby w okrągłym otworze, a gdy zjadą schody idź wyżej. Umieść trybik w maszynerii i naciśnij przycisk. Otworzą się metalowe drzwi, za którymi ukryta jest ostatnia figurka szachowa. Gdy zostaniesz zapytany, czy chcesz użyć przewodu wentylacyjnego, skorzystaj z tej możliwości i zjedź na dół. Wylądujesz w korytarzu (B1/4) i obejrzysz niezbyt apetyczną scenkę. Pobiegnij Benowi na pomoc, ale okaże się ona trochę spóźniona. Idź teraz do pokoju z szachownicą (po drodze uzbrój się i weź kilka apteczek oraz oczywiście wszystkie cztery figurki szachowe), gdzie najpierw zabij bossa a potem umieść figurki w slotach. Co do bossa – jest on łatwy; używając karabinu stracisz tylko jakieś 25% amunicji. Warto też wiedzieć, że po jego zabiciu nie ma sensu bawić się z biegającymi przydupasami – wyjdź z pokoju i wejdź do niego ponownie, a nikogo już nie będzie. Kontynuując wycieczkę po kanałach, spotkasz Adę, z którą idź dalej. Wejdź na podwyższenie, zbierz niebieskie roślinki i wejdź do dyspozytorni. Przeszukaj pomieszczenie (za szafką znajdziesz tajne przejście) i zjedź windą w dół. Za chwilę znów przejmujesz rolę Ady. Ze ściany ściągnij mapę kanałów i wbiegnij w drzwi naprzeciwko. Wespnij się po drabinie ciągle goniąc nieznaną napastniczkę, ucieknij od wielkich karaluchów i wyjdź drugą stroną otworu wentylacyjnego. Po wysłuchaniu historii przebiegnij przez most i zejdź na dół po drabinie. Teraz znowu przejmujesz rolę Leona. Idź w tę samą stronę co Ada, przeszukując wcześniej wnękę z zabitymi żołnierzami (idąc na północ od wiatraka). Tam znajdziesz Wolf Medal i amunicję. Ponieważ wentylator chodzi zbyt szybko musisz poszukać innej drogi. Idąc na południe natrafisz na dwa pajęczaki, a potem furtkę. Za nią kolejne dwa mutanty oraz duże, stalowe drzwi we wnęce. Jeśli potrzebujesz, skorzystaj z rosnących w doniczce niebieskich roślinek, po czym podejdź do końca platformy. Użyj koła śluzowego, aby ściągnąć na dół most i powtórz operację po przejściu na drugą stronę. Zbierz też wszystkie leżące przedmioty po, czym wejdź w drzwi na wprost. Idź do końca korytarza. Gdy wypadnie wielki krokodyl, pędź co sił w nogach w stronę drzwi (nie strzelaj w niego) aż zobaczysz na ścianie po lewej świecące lampki. Naciśnięcie przycisku spowoduje odłączenie butli gazowej. Uzbrój się w zwykły pistolet i poczekaj aż gad połknie butlę – wystarczy wtedy jeden strzał i po kłopocie. Pędź do bajora, z którego wyszedł krokodyl, przejdź na drugą stronę (pod wodą są szpulki) i porozmawiaj z Adą. Idąc mostem na drugą stronę wejdź po pochylni na górę, gdzie znajdziesz drugi medalion (Eagle medal) oraz pamiętnik. Korzystając z koła śluzowego, wyłącz wentylator i idź aż do wodospadu, gdzie umieść w slotach oba medaliony. Wejdź przez drzwi i podążaj korytarzami, aż dojdziesz do kolejki. Po jej prawej stronie jest włącznik mocy, który musisz włączyć zanim skorzystasz z pojazdu. Podczas jazdy zostaniesz zaatakowany przez potwora, więc strzelaj w jego rękę (najlepiej z Beretty). Gdy wysiądziecie podejdź do flary po prawej i użyj zapalniczki. Światło oświetli pomieszczenie i bez trudu dojrzysz kluczyk leżący na podłodze (przydatny później, w laboratorium). Biegnij teraz do drzwi i wewnątrz pozabijaj wszystkich zombich (można oszczędzić amunicję – ty oddajesz jeden strzał w kierunku wroga, a resztę załatwia Ada:) i zbierz przystawkę do shotguna w jednym z korytarzy (koło martwego człowieka). Idź w prawą odnogę do drzwi. Tu kolejni truposze, dwie doniczki z ziółkami i drabina. Na górze, w dyspozytorni znajdziesz spray w szafce, naboje do magnum i shotguna i szpulki. W następnym pokoju, obok beczek, po lewej podnieś amunicję i idź do windy kolejowej. Tu najpierw wejdź do środka, zbierz naboje leżące przy kibelku, po czym wejdź do kabiny sterowania i zabierz klucz wiszący na ścianie. Kluczem tym uruchomisz panel kontrolny na zewnątrz i ruszysz w dół. W czasie jazdy po raz kolejny zostaniecie napadnięci przez bossa, którego bohatersko rozwalisz podczas jazdy pociągu. Po scence z Adą znajdujesz się w pokoju (B4/2). Przeszukaj pomieszczenie, a znajdziesz naboje do strzelby, magnuma, szpulkę i zieloną roślinkę. Teraz wyjdź i udaj się do pokoju we wschodnim skrzydle (B4/6). Tu w szafce znajdziesz miotacz płomieni, który użyty na ruchomych pnączach w drugiej części pokoju odblokuje przejście do pomieszczenia (B4/5). Zanim jednak wyjdziesz, zabierz także roślinkę, i przeczytaj dwie notki. Przejdź przez tunel wentylacyjny do następnego pokoju, zabij dwie bestie i zabierz z metalowej szafy dwie paczki naboi do strzelby oraz szpulki do maszyny ze stolika. Idź teraz do zachodniego skrzydła, gdzie jest wielka chłodnia (B4/9). Zabierz leżący na jednej z półek bezpiecznik i umieść go w maszynie obok. Dostaniesz główny bezpiecznik do zastosowania w pokoju centralnym (B4/3). Wychodząc zabierz jeszcze spray z jednej z beczek. Po umieszczeniu bezpiecznika możesz iść do pokoju we wschodnim skrzydle (B4/4). Tu otwórz drzwi zamknięte elektrycznie (lewa strona) i szybko zabij dwie zmutowane rośliny i wejdź w drzwi na końcu korytarza. Będąc na platformie zabij jeszcze jedną roślinę, zbierz dwa zielone ziółka (już niegroźne ;) i zejdź na dół po drabinie. Znajdziesz się na korytarzu (B5/2), gdzie napotkasz aż trzy bestie, ale także kilka roślinek. Idź do końca korytarza, a wejdziesz do okrągłego pokoju (B5/3). Zabierz z komputera mapę i skorzystaj ze skrzyni. Wychodząc zabierz ze sobą kluczyk znaleziony przy flarze (po zjeździe kolejką) i wejdź do laboratorium (B5/6). Z podświetlonej szafki zabierz przystawkę do magnum i wejdź do pomieszczenia (B5/8). Tu oprócz kilku zombich znajdziesz kartę magnetyczną konieczną do otwarcia pokoju (B4/10). Udaj się więc tam, zabij wszystkich truposzy i weź spray, naboje do magnum i MO Disk z zaplecza pokoju (włącz wcześniej światło, bo jest trochę ciemno. Gdy wyjdziesz z gabinetu zobaczysz scenkę a po próbie opuszczenia pokoju (B4/3) kolejną. Teraz idź do pomieszczenia (B5/3), gdzie uzbrój się porządnie (najlepiej magnum lub Uzi), weź MO Disk i idź do drzwi prowadzących do korytarza (B5/9). Wejdziesz do sporego pomieszczenia (B5/10), gdzie czeka Cię walka z ostatnim bossem. Moim zdaniem, warto używać przerobionego magnum – wystarczą trzy strzały, aby potwór się przeobraził i kolejne 5-7, aby zginął (jednym słowem masz niezłą armatę:). Gdy winda zjedzie na dół, biegnij do końca korytarza a ukończysz grę. Za miesiąc horror rozpocznie się dla Claire. **Baron Jack**









Dziś chciałbym przedstawić Wam tę część gry, którą nazwać można kampanią terrańską. Jak sama nazwa wskazuje, zajmiemy się czysto humanoidalnym podejściem do sprawy przeżycia w „StarCraftcie", czyli poprowadzimy przyszłe pokolenia do walki ze znienawidzonymi najeźdźcami. Ponieważ w tego typu grach napisanie tzw. kompletnej solucji jest rzeczą niemalże niemożliwą, starać się będę przybliżać Wam problemy, z jakimi spotkacie się podczas grania, czasami podając gotowe panaceum na poszczególne problemy. Przystąpmy więc do rzeczy. Każde zwycięstwo (zarówno na prawdziwej wojnie, jak i podczas komputerowych zapasów z „krzemowym" twardzielem) wynika w dużej mierze z poznania sił własnych (ich mocnych i słabych stron), jak i zauważeniu wszystkiego co niedobre w siłach przeciwnika. Poznajmy więc nasze...





Starcraft

Niedawno mogliście przeczytać na łamach „Gier Komputerowych" recenzję poświęconą najnowszemu produktowi firmy Blizzard, „StarCraftowi". Minęło nieco czasu i wreszcie możemy przedstawić Wam materiał opisujący nasze (znaczy się, Jagdowe) zmagania z tym dziełkiem. Tak więc... do czytania!

Sztućce

Takim to hasełkiem nazywać będziemy nasze jednostki. Narzędzie zwycięstwa. Armia Terran (niezależnie, z którą frakcją będziemy współpracować) składa się z kilkunastu typów jednostek. Oto one:

Piechota podstawowa (Marine): Wedle słów producentów gry, składa się ze zresocjalizowanych przestępców. Tyle „mądrale". My musimy od razu stwierdzić, że oto przed nami jest podstawowe mięcho armatnie. To jednostki najtańsze (produkowane w cenie SCV – jednostek naprawczych) i mające najmniejszą siłę bojową. Na początku każdej misji będą podstawą naszej armii. Nie należy ich lekceważyć w większej ilości, gdy zostaną skierowani do walki z podobnymi siłami przeciwnika, jednak dla nawet niewielkich sił zmechanizowanych są tylko przekąską. Najlepsi w statycznej obronie, umieszczeni w umocnieniach (bunkrach). Takiej roli tych jednostek nie można lekceważyć, gdyż będzie to szkielet obrony naszej bazy. Pozostawieni sami sobie w terenie płaskim i gołym jak stół stają się celem ćwiczebnym (nic od 1939 się nie zmieniło)

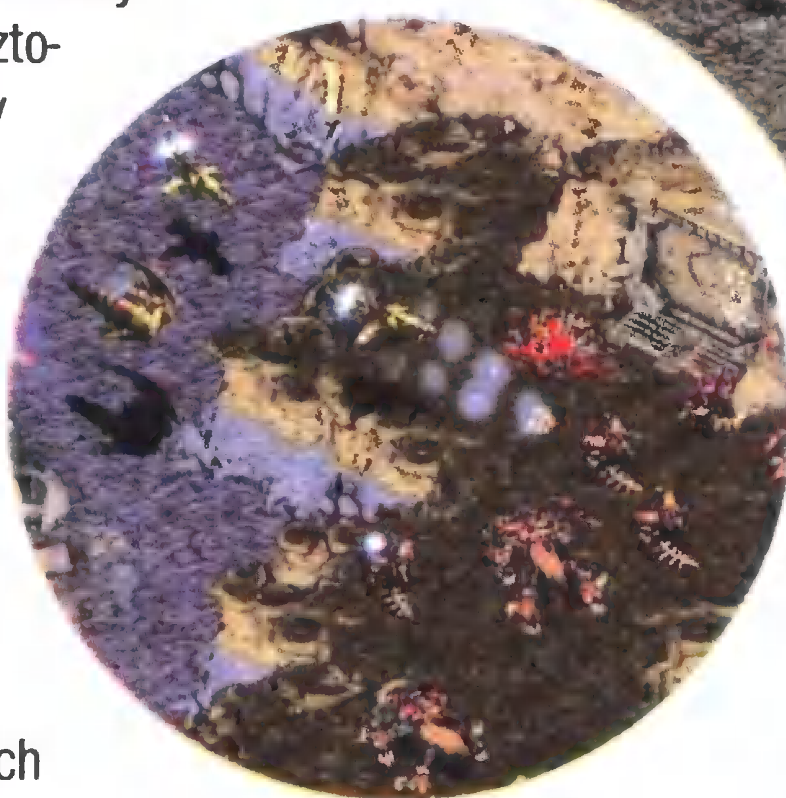
Piechota szturmowa (Firebat)

To zupgradowana wersja marine, wyposażona w wielkie miotacze ognia. Ich zaletą jest względna skuteczność, wadą mały zasięg. Wszystkie cechy „odziedziczają" po marine. Najlepiej jest więc upchnąć ich wraz z „marynarzykami" w jednym bunkrze (stosując podział sił 1/1 lub 3/1 dla piechoty podstawowej). Wynika to z praktyki walk z Zergami. Ich taktyka przypomina najazdy Budionnego, i zatrzymanie ich z dala od bunkra będzie niemożliwe, gdy przyjdą wielką watahą. Wówczas, na krótkim dystansie, miotacze ognia Firebatów potrafią uratować sytuację.



Duchy (Ghost)

To prawdziwi zawodowcy. Niestety, dość kosztowni, dlatego należy ich oszczędzać i jeśli to możliwe działać w grupach po 3-5. Mają unikalną zdolność stawania się niewidzialnymi (Cloaking), dzięki czemu wejście w samo centrum bazy wroga nie jest dla nich problemem. Świetni zwiadowcy (gdy możecie już ich tworzyć, zapomnijcie o naziemnym zwiadzie zmechanizowanym) i przede wszystkim, doskonali zwiadowcy artyleryjscy (tak się to nazywa dzisiaj, nazwy z „przyszłości" nie znam).











Tylko oni mogą dostać się w pobliże bazy wroga i wyemitować naprowadzającą wiązkę laserową, dzięki której nas silos atomowy „się opróżni", a baza wroga „przerzedzi". Swoimi giwerami mogą nieźle namieszać, gdyż posiadają one zdolność „zamrażania" sprzętu zmechanizowanego (i można wtedy pakować ile wlezie), w tym latającego (!!bardzo istotne!!). Niezwykle uniwersalne jednostki.

Sęp (Vulture)
Podstawowy sprzęt zmechanizowany. Lekki wóz opancerzony, dość szybki, dobry do zwiadu. Na późniejszych etapach walki jest już tylko wspomnieniem łatwych lat. Wystrzeliwuje granaty, ale do jego szybkostrzelności można mieć zastrzeżenia. Pojazd bohatera gry, Jacka Raynora. Na początku etapów można wykorzystywać go ofensywnie, później jednak tylko uzupełniać luki między bunkrami. Może stawiać dość paskudne miny.



Czołg Oblężniczy
Oto „wół roboczy" naszej armii. Od czasów Guderiana zmieniła się tylko technika, ale ciągle siły pancerne stanowią o przydatności całej armii do walki. Czołgi będą podstawowym narzędziem Twojego zwycięstwa.. Doskonałe do obrony statycznej, dynamicznej jak i niespodziewanych ataków. Dysponujące porażającą siłą ognia (zwłaszcza w trybie Oblężniczym) i odpowiednią grubością pancerza będą świadczyły o Twojej sile. Ale nie ma róży bez kolców. Czołgi są dość drogie i z wojskowego punktu widzenia prezentują kompletną ignorancję w kwestii obrony przeciwlotniczej. Nawet największe zgrupowanie pancerne bez obstawy maszyn typu Goliath (patrz dalej) lub statycznych wieżyczek plot, jest tylko składowiskiem złomu. Nigdy tego nie zapominaj.

Goliath
Maszyna najbardziej uniwersalna ze wszystkiego co opuści naszą „fabrykę złomu". Dzięki wyrzutniom rakiet plot. nasz mechopodobny przyjaciel będzie mógł w większych grupkach (3-6 maszyn) doskonale ochraniać wysunięte oddziały czy budowle przed atakami z powietrza. Dobry do walki naziemnej, nie ma jednak tej klasy pancerza i artylerii co czołg. Dlatego właśnie połączenie tych oddziałów może decydować o sukcesie.

Kosmiczny Pojazd Konstrukcyjny (KPK)
To „robole" naszych baz. Jednostki budowlane i naprawcze jednocześnie. Kompletnie bezbronne, niezwykle cenne. Zapewniają transport surowców do naszych baz i reperację uszkodzonego sprzętu i konstrukcji. Za wszelką cenę należy je chronić (są jednak dość tanie w budowie). „Szare korzenie", bez nich walka byłaby niemożliwa.





Flota powietrzna (kosmiczna)
Myśliwce Wraith Podstawowe jednostki powietrzne, względnie tanie. Dysponują generatorem pola niewidzialności. Doskonałe w większych grupach (6–10 sztuk). Szybkie i śmiertelnie niebezpieczne dla jednostek lądowych. Mają jednak nie najlepsze pancerze i dlatego trzeba uważać żeby się nie zapędzić zbyt daleko w głąb bazy wroga.

Krążowniki Behemoth
Najpotężniejsze, Najwolniejsze, Najdroższe, Najniebezpieczniejsze. Oto ich Najkrótsza charakterystyka. Zamontowane na nich działo Yamato to „Bicz Boży". Należy je chronić od co bardziej krewkich myśliwców wroga. Mnie udało się złożyć flotę czternastu tych okrętów i nie było na mnie siły. Ale ile to trwało?...

Statki desantowe (Dropship)
Umożliwiają transport własnych sił lądowych w co





bardziej niedostępne miejsca. Całkowicie pozbawione jakichkolwiek środków walki. Mięcho...

Latające stacje badawcze

Mimo swej nazwy, potrafią pomóc naszej armii. Generują pole siłowe chroniące jednostki lądowe będące w ich pobliżu. To może być przydatne.

... i obiadek.

A oto i garść porad do rozwalenia kampanii terrańskiej:

Jednostki lądowe:

– Zaraz po rozpoczęciu misji buduj bunkry. Po wynalezieniu wieżyczek plot, ustawiaj je w pobliżu bunkrów, Centrum Dowodzenia i Rafinerii. To szkielet Twojego istnienia.

– Nie atakuj małymi siłami. To najlepsza metoda na pozbycie się dorobku Twoich roboli.

– Organizuj grupy uderzeniowe złożone z czołgów i Goliathów (1 Goliath na 2 czołgi, a jeszcze lepiej 1/1). Poruszaj nimi płynnie, niedopuszczając do ich rozdzielenia lub rozciągnięcia kolumny. Stosuj taktykę „żabich skoków".

– Gdy się nieco nudzisz (Twoje roboty harują nad zdobyciem materiału) wyskocz Sępami na przedpole i ściągnij kilka jednostek na siebie, po czym szybko zwiewaj pod własne bunkry. Zawsze szarp przeciwnika.

– Każdy mężczyzna powinien wiedzieć kiedy przestać. Odnosi się to również do zagadnień wojennych. Uderzaj i uciekaj. Jednorazowe, śmiertelne dopadnięcie wroga jest mało prawdopodobne. Śledź poziom opancerzenia swoich jednostek i wycofuj je CAŁYMI GRUPAMI do reperacji. To tańsze niż budowa nowych.

– Upgraduj opancerzenie i walory bojowe (w Zbrojowni i Bazie Inżynieryjnej).

– Zadbaj o powietrzne wsparcie Twoich operacji, chociażby samymi Wraithami.

– Kanalizuj ruchy przeciwnika. Minuj podejścia do bazy, stawiaj system barykad złożonych z bunkrów. Nie przejmuj się jego przełamaniem, ale wykorzystaj czas, jaki Ci to daje.

– Przy szczególnie ważnych obiektach i zgrupowaniach wojsk stawiaj w pobliżu od jednego do kilku KPK, zapewnią Ci szybką reparację bardziej uszkodzonych jednostek lub konstrukcji.

– Po wynalezieniu zacznij używać Głowic Atomowych. Czasami warto wybudować drugie Centrum dowodzenia specjalnie dla uzyskania drugiego silosu z rakietą.

– Wykorzystuj fakt, że Twoje budowle potrafią latać. Dzięki temu nie trzeba CZASAMI budować drugiej bazy.

– Staraj się mieć w odwodzie drugą bazę. Nigdy nic nie wiadomo.

Jednostki powietrzne:

– Zawsze działaj w zgrupowaniach kilkujednostkowych. Tylko na zwiad można wypuszczać się samotnie.

– Używaj funkcji Cloak. Ale pamiętaj o wydajności pokładowych generatorów, nie daj się złapać z głupiego powodu wyczerpania zapasów energii.

– Zawsze w pierwszej kolejności usuwaj cele mogące zrobić Ci krzywdę: działa plot, Goliathy, piechotę szturmową.

– OSOBIŚCIE wskazuj cele. To efektywniejsze niż strzelanie do wszystkiego co popadnie. – Uważaj na Behemothy. Są powolne i mogą być kłopoty z ich wycofaniem.





Uwagi ogólne:

1. Zawsze upgraduj sprzęt budując Zbrojownię i Bazę Inżynieryjną.

2. Uważaj na KPK przy budowie obiektów naziemnych, niedopracowano algorytmów ich poruszania i nasze roboty mogą utknąć między istniejącymi budowlami.

3. Stawiaj dużo Magazynów, pamiętając jednak o ich „firmowym" ograniczeniu do 200 jednostek. W końcowych misjach to bardzo istotne!

4. Określ wyraźnie cel kolejnych uderzeń i realizuj plan konsekwentnie. To żelazna zasada wojny.

5. Twórz rezerwę materiałową i „wolnego miejsca" w magazynach. Piekielnie przydatne.

6. ZAWSZE pamiętaj o trzecim wymiarze działań. W „StarCrafcie" najbardziej zaskoczył mnie dynamizm walki w powietrzu. W przeciwieństwie do mnie nie daj się zaskoczyć.

7. Wytrzymaj do następnego odcinka....

Jagd52

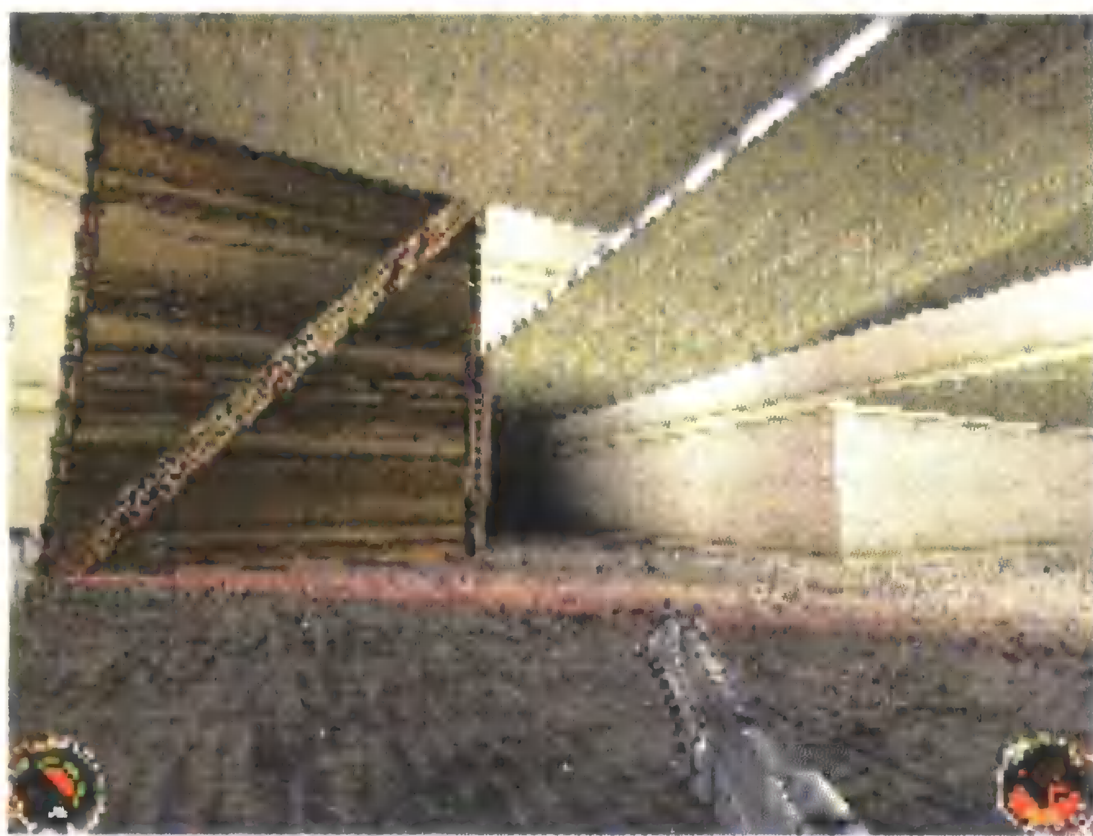
Zgrupowanie: Synowie Korhalu

PS. Niech żyje imperator Arcturus Mengsk!

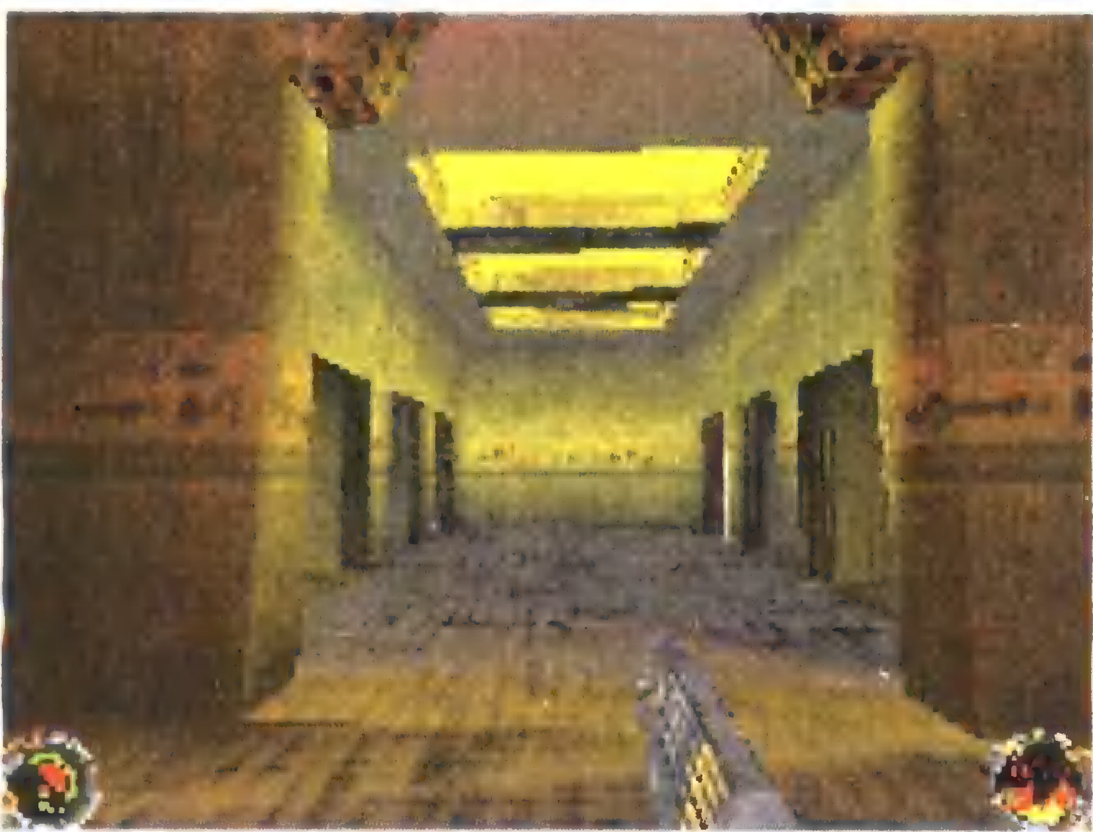
Mysteries of t

Level 1 New Republic Base on Altyr 5

1. Po zejściu w dół, naprzeciwko ściany, którą wysadzają szturmowcy, jest półka. Należy na nią wskoczyć za pomocą Force Jump, a z niej, wyskoczyć na dach przez otwór, jaki tam widnieje.



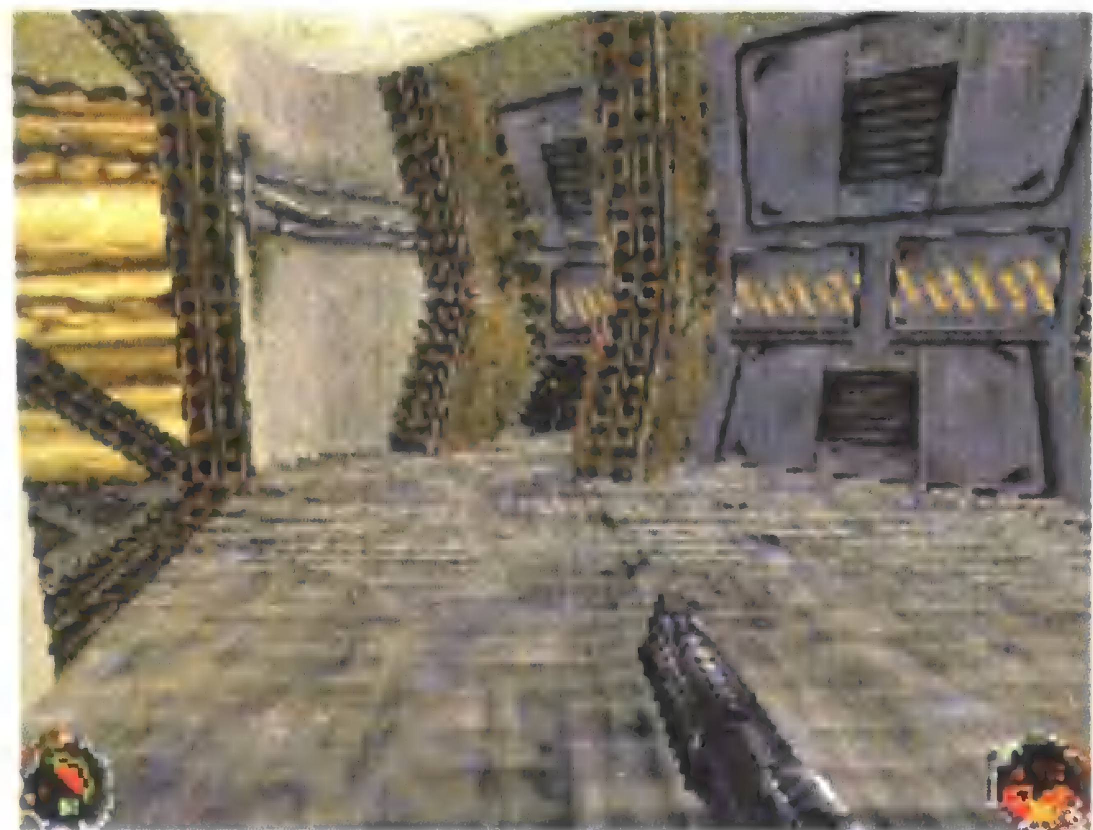
2. Kiedy dojdziesz do pomieszczenia z sześcioma korytarzami i trzema prostokątnymi otworami w suficie, przyspiesz za pomocą Force Speed i wskocz używając Force Jump w otwór przy jednej ze ścian.



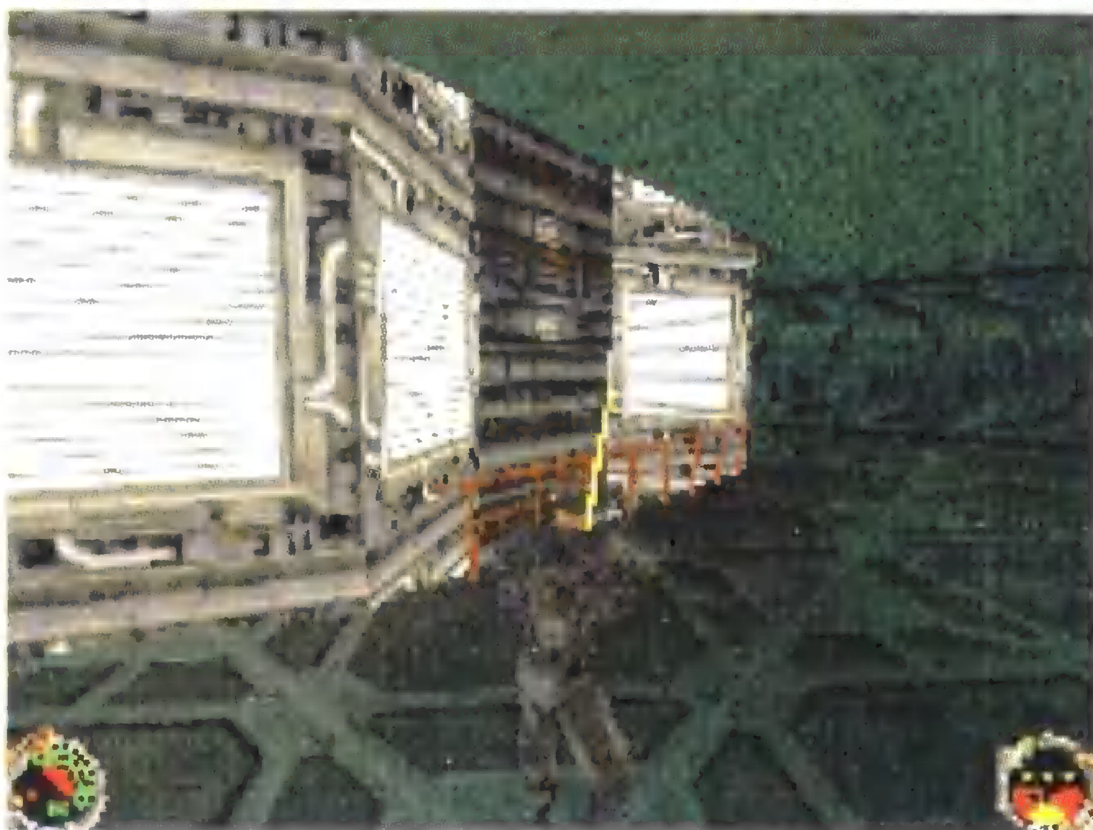
3. W tym samym pomieszczeniu wskocz w otwór w suficie po drugiej stronie pomieszczenia lub przyspiesz i przebiegnij po belkach z miejsca opisanego powyżej.



4. W jednym z korytarzy za sterownią, a przed zapasowym generatorem energii, po prawej stronie na dole znajduje się kratka, którą można wyciąć za pomocą miecza.



5. Z pomieszczenia, z którego biegnie korytarz do generatora energii wychodzą drzwi. Skorzystaj z nich, przeskocz przez barierkę i wytnij kratkę wentylacyjną.

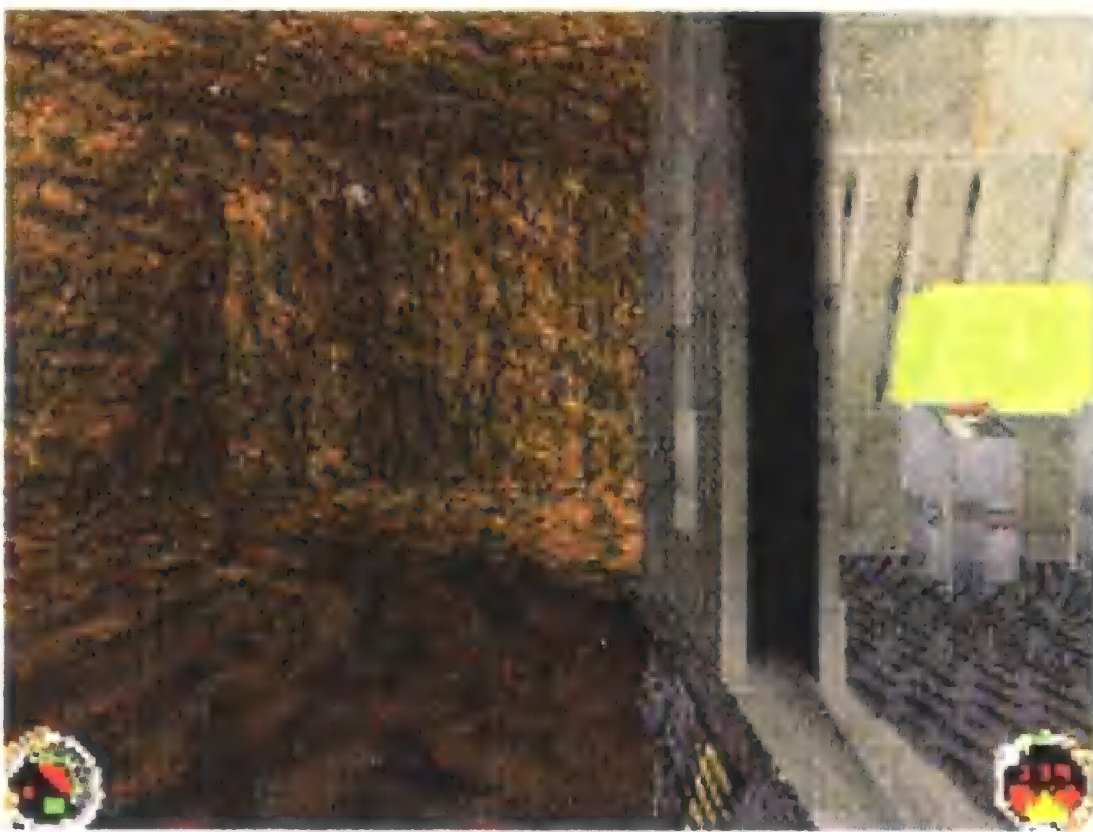


6. W rogu hangaru ze skrzyniami, w ścianie po lewej stronie, obok drzwi, znajduje się kratka wentylacyjna.

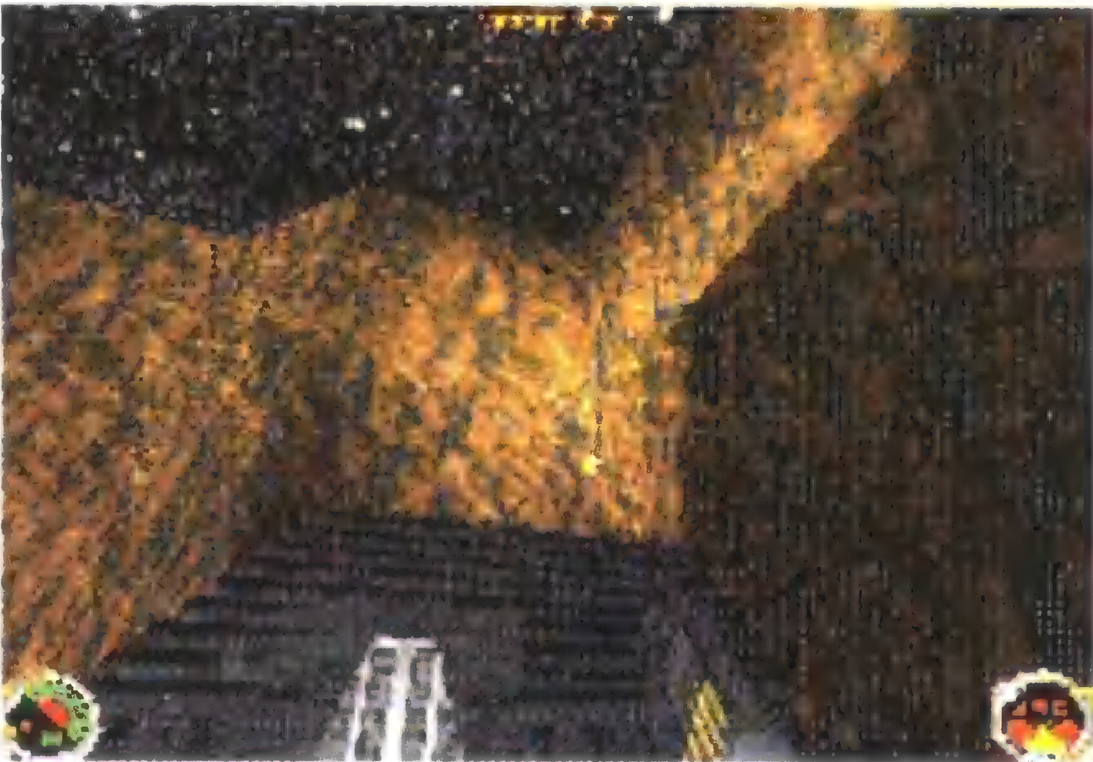


Level 2 Asteroid Crust

1. Obok dyżurki, w której znajduje się celownik optyczny jest pieczara po lewej stronie. Pod półką, która stanowi dno pieczary, znajduje się pierwsze tajne miejsce tego poziomu. Wystarczy przejść kawałek dalej, a dno się obniży...



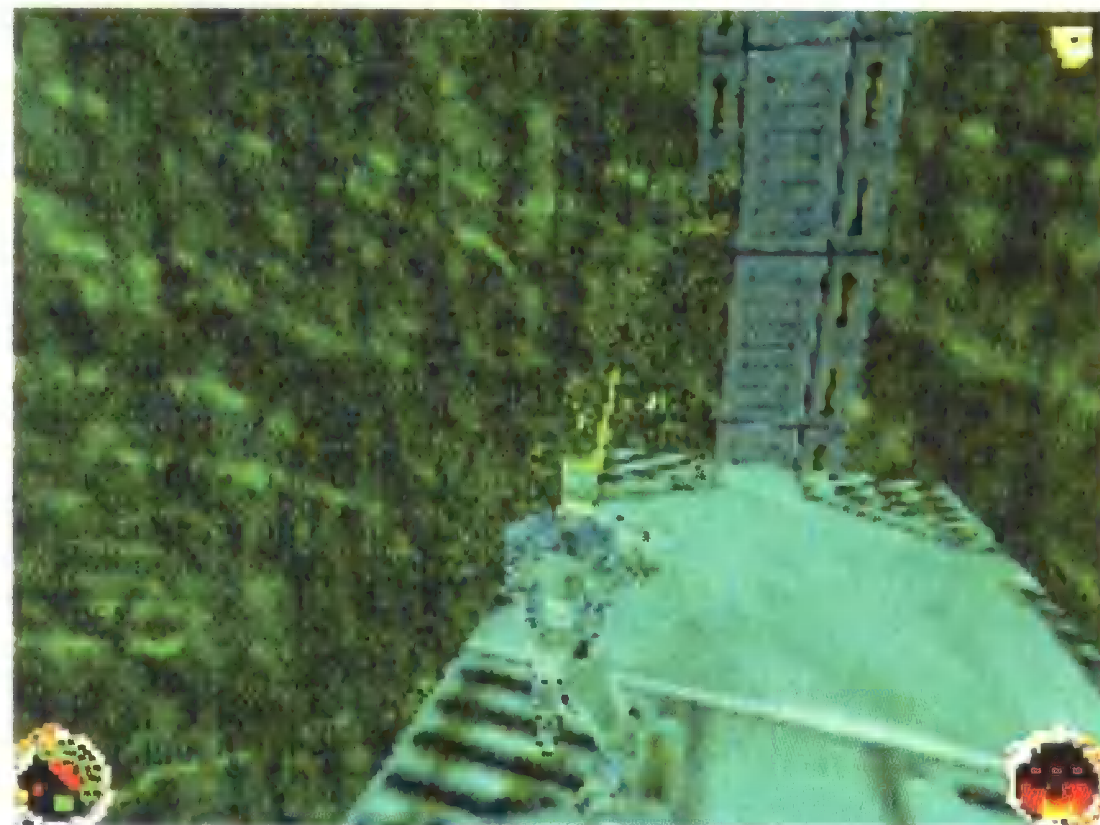
2. Kiedy przedostaniesz się już do wnętrza imperialnej Fortecy, opuść windę na dół (przyda Ci się później) i przebiegnij do posterunku po lewej stronie bramy. Wskocz na jego dach i przyjrzyj się uważnie stokowi, zobaczysz tam półkę. Użyj Force Sight lub latarki albo miecza i ostrożnie zeskocz na półkę po drugiej stronie korytarza. Aby wrócić, użyj Force Speed i Force Jump.



3. W jednym z pomieszczeń bronionych przez automatyczne działko obok windy znajduje się panel, po naciśnięciu którego Kyle powie „Hmmmm... I wonder what that did". Wyjdź przez wrota Fortecy, wjedź na górę, wyjdź z posterunku i skieruj się do lewego korytarza. Zobaczysz otwór, jaki pojawił się w skale – wrzuć weń granat, by zdetonować minę i wskocz tam.



4. Wróć na windę i zniszcz beczkę z paliwem, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś. Stań twarzą w kierunku ściany, przy której jest zainstalowana platforma – kiedy zacznie się zniżać, użyj Force Sight i zeskocz do pieczary, którą zobaczysz po lewej stronie.



5. Zanim zjedziesz na platformie, która podniesie się z dna szybu obok windy, stań na jej prawej burcie. Kiedy będzie się obniżać, użyj Force Sight i szukaj półki, która pojawi się nim opadniesz na dno. Wskocz tam.



6. Po zastrzeleniu szturmowców przeskocz za przetwornik energii, włącz Force Seeing (by nie wpaść w przepaść) i zbliż się do krawędzi półki. Po prawej stronie jest niewielki występ, na który warto wskoczyć.

Level 3 Asteroid Core

1. Odszukaj windę towarową i zjedź nią w dół. Zastrzel strażników w dyżurce i przejdź przez

he Sith

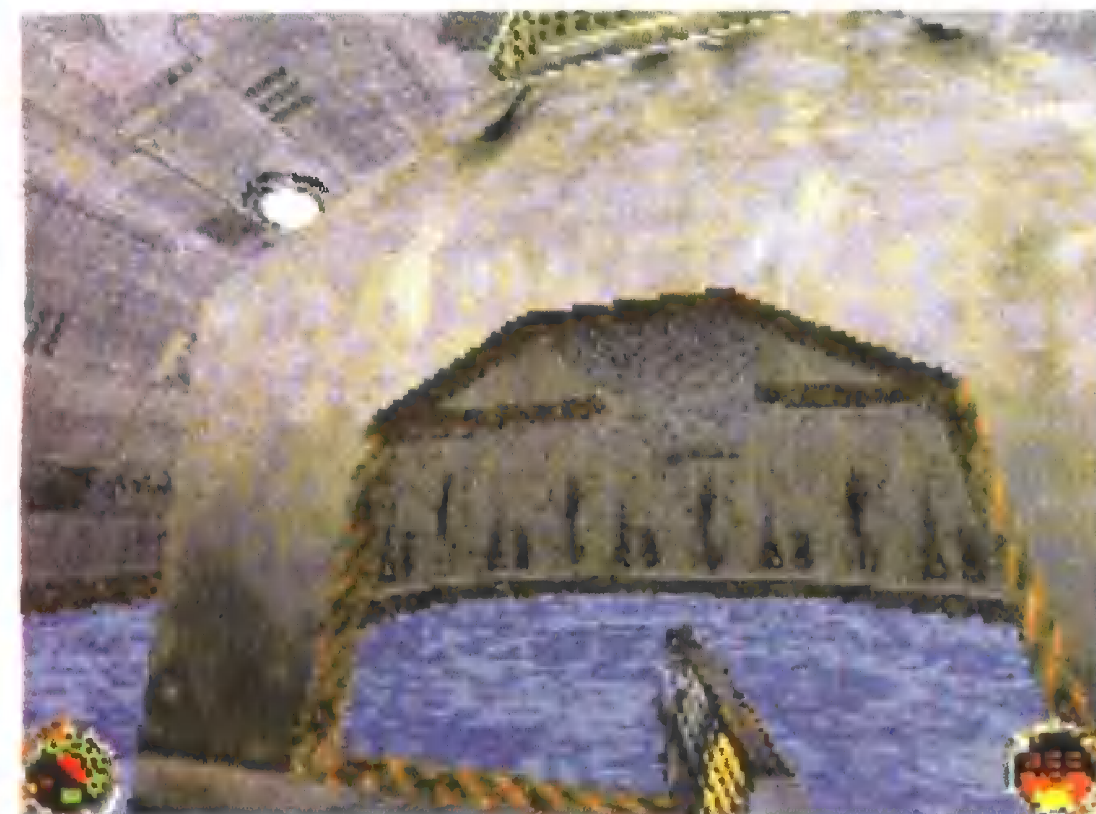
wrota. Użyj przełącznika obok drzwi i wbiegnij na górę, gdzie na jednym z paneli jest kolejny przełącznik; kiedy użyjesz go, otworzy się gródź na najwyższej galeryjce, stanowiąca jedyne tajne miejsce tego poziomu.

Level 4 Self Destruct & Escape

1. Zaraz po starcie, po wyjściu ze sterowni lasera obrócić się i za pomocą Force Jump wskoczyć na jej dach.

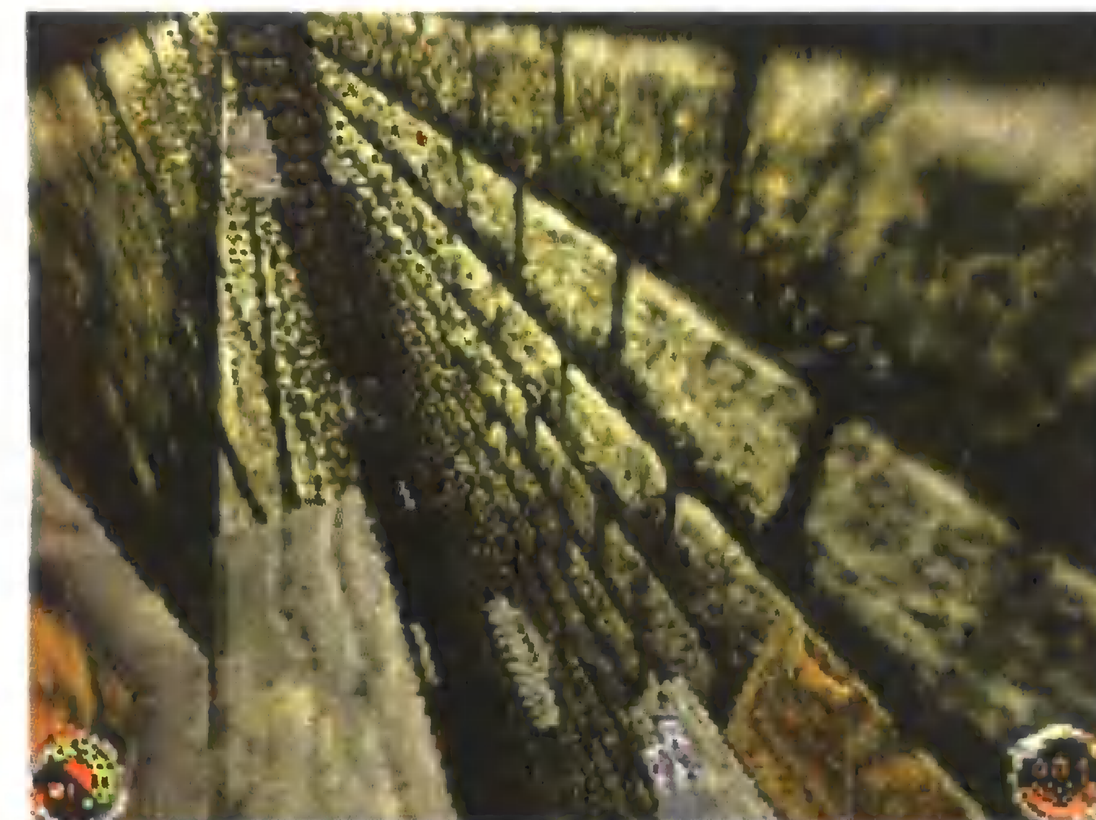


2. Pod sufitem sterówki w pomieszczeniu wypełnionym wodą i otoczonym kładkami jest krzyżak z dźwigarów – za pomocą Force Jump i Force Speed można na niego wskoczyć...



Level 5 Ka' Pa the Hut's Palace

1. Kiedy dojdziesz do dwóch ścian z oknami po obu stronach, przeskocz na półkę po lewej, a później – na drugą ścianę. Za oknem znajduje się tajne miejsce – jeśli chcesz z niego wyjść, musisz wrócić na parapet i za pomocą Force Jump wskoczyć na półkę powyżej, po lewej stronie.



2. Na szczycie wieży stojącej ponad podwórcem, do którego dostaniesz się, po przeskoczeniu na okno wymienione powyżej, znajduje się pomieszczenie z półkami. Po lewej stronie najniższego ich poziomu znajduje się tajne przejście do niewielkiej zbrojowni.



3. Po przepłynięciu zalanych korytarzy i zabiciu dwóch strażników pilnujących kilku robotników, wytnij kratę, jaka znajduje się w podłożu i wskocz w dziurę. Idź przed siebie korytarzami, aż dotrzesz do miejsca, gdzie widoczna będzie półka – wskocz na nią za pomocą Force Jump i wejdź po pochylni na górę. Korytarz w lewo prowadzi do trzeciego tajnego miejsca, a w prawo do zbiornika z wodą, w którym pływałeś przed chwilą.



Level 6 Katrasii Space Port

Wprawdzie nie ma „legalnych" tajnych miejsc, ale kilka z nich jest ukrytych; warto je odwiedzić:

1. Po wyjściu z lądowiska za plecami znajduje się szeroka półka.



2. W sali audiencyjnej, za kotarą.



3. W zbrojowni bronionej przez dwóch szturmowców ponad półkami po prawej jest kratka, którą można wyciąć mieczem.



4. Dwie dziury w suficie w pomieszczeniu z niebieskim kluczem.



Level 7 Katrasii Space Port, Part B

1. Po przejściu przez bramę skieruj się w lewo i idź w tym kierunku, aż dojdziesz do drzwi po prawej stronie, prowadzących do pomieszczenia ze schodami. W ciemnościach pod nimi jest pierwsze tajne miejsce na tym poziomie.



2. Wróć do początku poziomu i idź w prawo. Na szczycie budynku po przeciwnej stronie schodów jest podświetlona platforma, na którą można wskoczyć za pomocą Force Jump z podestu po lewej stronie zejścia.



3. Zaraz po zeskoczeniu w dół po wędrówce po gzymsach, przejdź przez wielkie wrota (mijając po swojej prawej stronie zablokowane przez zniszczony ślizgacz bramę) i wskocz na półkę po lewej stronie. Wytnij kratę za pomocą miecza, i już jesteś...



4. Kiedy wskoczysz na balkon po prawej stronie od miejsca, w którym byłeś ostatnio i pójdziesz korytarzem w prawo, dojdziesz do pomieszczenia z dwoma strażnikami. Za pomocą klawisza 'Używanie' można tam przesunąć łóżko.



5. Wróć teraz na korytarz, którym szedłeś ostatnio i idź w lewo, aż do zejścia w dół. Po schodach dotrzesz do baru – pod schodami znajduje się kolejne tajne miejsce.



6. Po wyjściu z baru przebiegnij na drugą stronę ulicy i za pomocą Force Jump wskocz na dach budynku. Znajduje się tam przejście prowadzące w dół, które prowadzi do następnego tajnego miejsca.



7. Skieruj się do korytarza prowadzącego do wyjścia z pomieszczenia opisanego powyżej, a kiedy już weń wejdziesz, obróć się i za pomocą Force Jump wskocz na dach.



8. W pomieszczeniu, w którym znajduje się poduszkowiec, przełącz dźwignię na prawej ścianie i wskocz na pokład pojazdu. Kiedy znajdziesz się na górze, wytnij mieczem kratę i idź przed siebie, aż dostaniesz się na dach. Zastrzel strażników z granatami; stanowisko tego z nich, który jest naprzeciwko wejścia stanowi kolejne tajne miejsce.



9. Kiedy już zeskoczysz stamtąd, wejdź w korytarz. Naprzeciwko pochylni znajdują się drzwi, za którymi znajduje się kilku strażników z granatami. Tajne miejsce w tym pomieszczeniu to belka, na której jest wentylator...



10. Wyjdź z tego pomieszczenia i idź w lewo. Zanim dojdziesz do baru na rogu, zobaczysz strzelca, stojącego w oświetlonym, okrągłym oknie. Wystarczy go załatwić i wskoczyć...

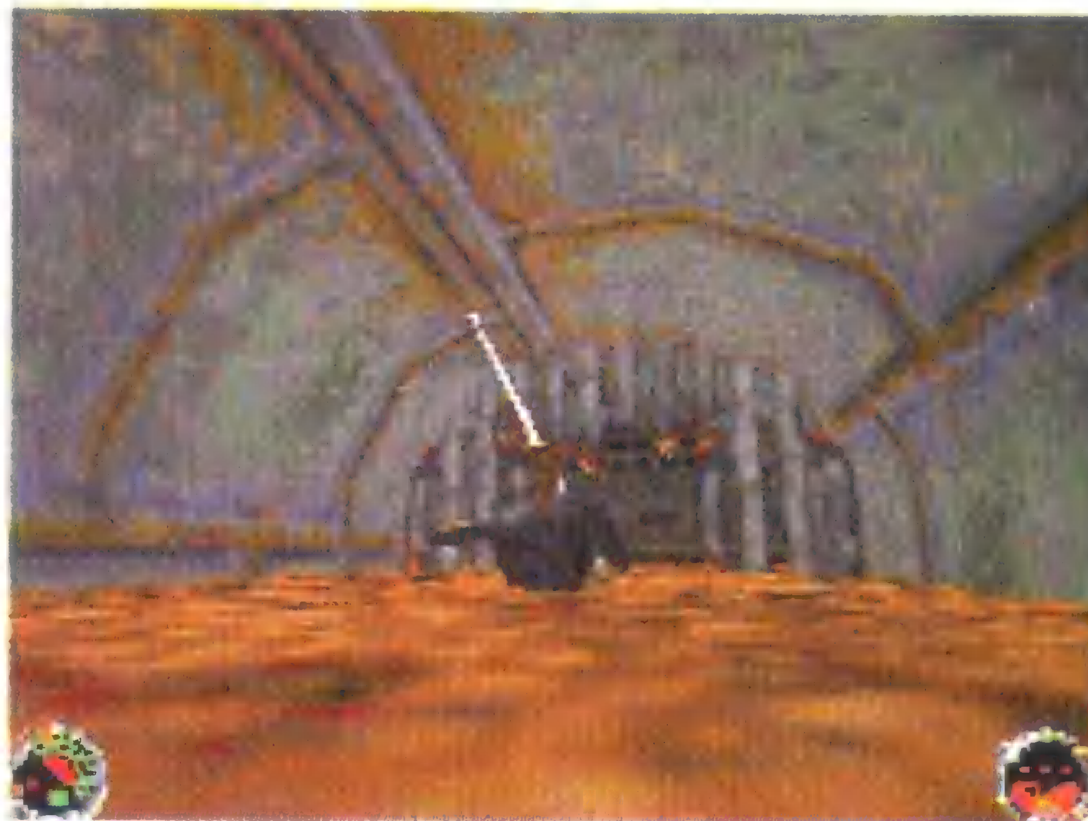


11. Zaraz za barem na rogu znajduje się łuk, na którym stoi strażnik z granatami. Zastrzel go i wskocz tam.



Level 8 Takara's Stronghold

1. Po odzyskaniu miecza, ucieknij przed Rancorem do wody i wpłyń w korytarz obok. Przetnij mieczem kratę, która zagradza odpływ...



2. W korytarzu, do którego dostaniesz się po zabiciu Rancora, wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Po przejściu przez jeszcze jedno pomieszczenie, w hali z taśmociągiem, na podłodze znajdziesz rękę androida oraz kratkę, którą możesz wyciąć za pomocą miecza.



3. Po odszukaniu pomieszczenia z poduszkowcem pływającym po wodzie, wskocz na dźwigary pod sufitem. W jednym z rogów pomieszczenia znajduje się pakiet odtwarzający siły życiowe i energię tarczy.



4. Po przejściu ponad naelektryzowaną wodą, w pierwszym pomieszczeniu po prawej trzeba wskoczyć na dźwigar i wejść nim na górę. Po zniszczeniu beczek z paliwem, zostanie odsłonięta nisza, stanowiąca ostatnie tajne miejsce tego poziomu.



Level 9 New Republic Escort Ship

1. Po otworzeniu wrót startowych wytnij kratkę w podłodze i wskocz weń. Odszukaj korytarz z działkiem laserowym — naciśnij przycisk na ścianie i usiądź za jego celownikiem.



2. Kiedy przejdziesz po uszkodzonej kładce na drugą stronę pomieszczenia z wyładowaniami elektrycznymi, zawali się ona do końca. Zeskocz w dół tak, żeby być jak najbliżej ściany, a trafisz do kolejnego tajnego miejsca.



3. Po odszukaniu zablokowanego wyjścia, gdzie trafisz wyskakując z opisanego powyżej miejsca, lewy magazyn jednostek astromechanicznych R2 jest kolejnym celem. Jeśli użyjesz maszynerii na lewej ścianie przejścia i szybko pobiegniesz do składu — zdążysz; gdyby jednak Ci się nie udało, zniszcz robota i wejdź do schowka, kiedy będzie wyjeżdżał następny.



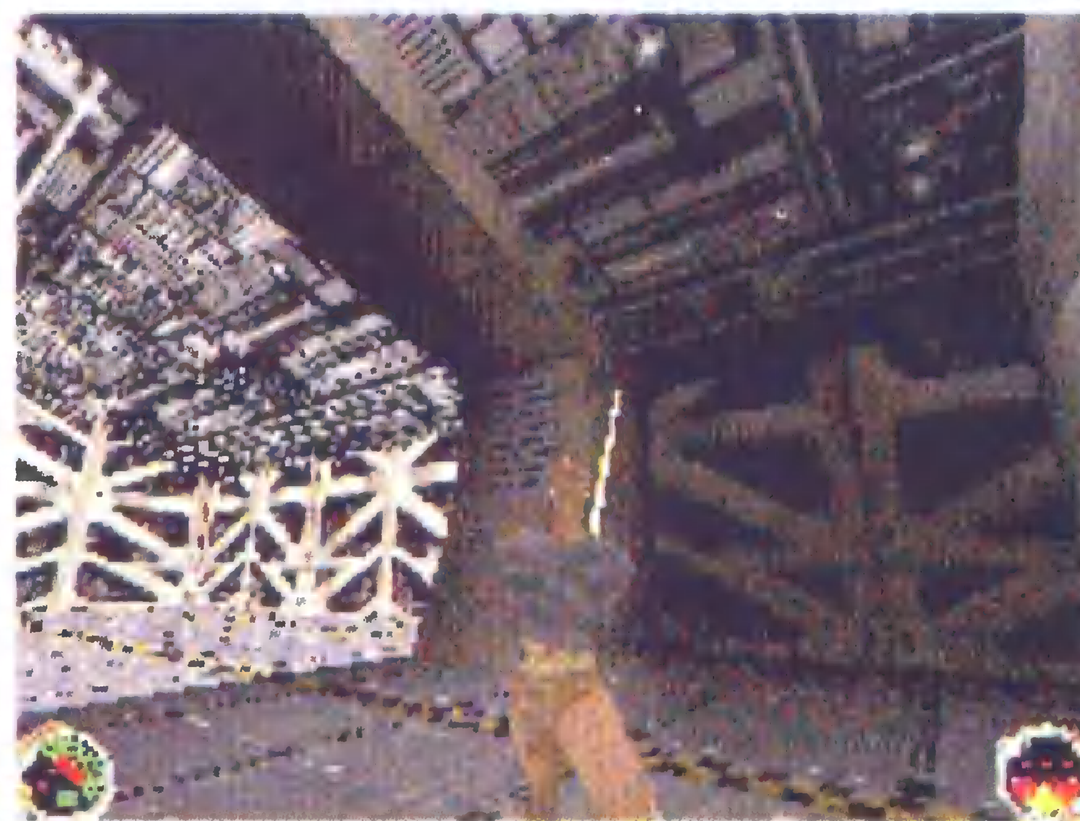
4. W momencie zakończenia prac przez robota, możesz go przepchnąć do lewego magazynku. Kiedy dotknie on drzwi kadłubem, osłona przesunie się i będziesz mógł dostać się do środka.



5. Kiedy dotrzesz do ładowni, zobaczysz, że piraci kradną ładunek. Kiedy już skrzynie znikną, zbij czerwoną szybę w dyżurce, przykucnij, użyj Force Speed i Force Jump. Wskoczysz do kolejnego tajnego miejsca...



6. Po odszukaniu Force Surge skieruj się w lewo. Wytnij kratkę wywietrznika i wskocz w otwór wentylacyjny. Użyj Force Jump, by wskoczyć na górę.



7. Obróć się w lewo i idź w stronę Super Shield. Wskocz w otwór, który znajduje się w pobliżu.

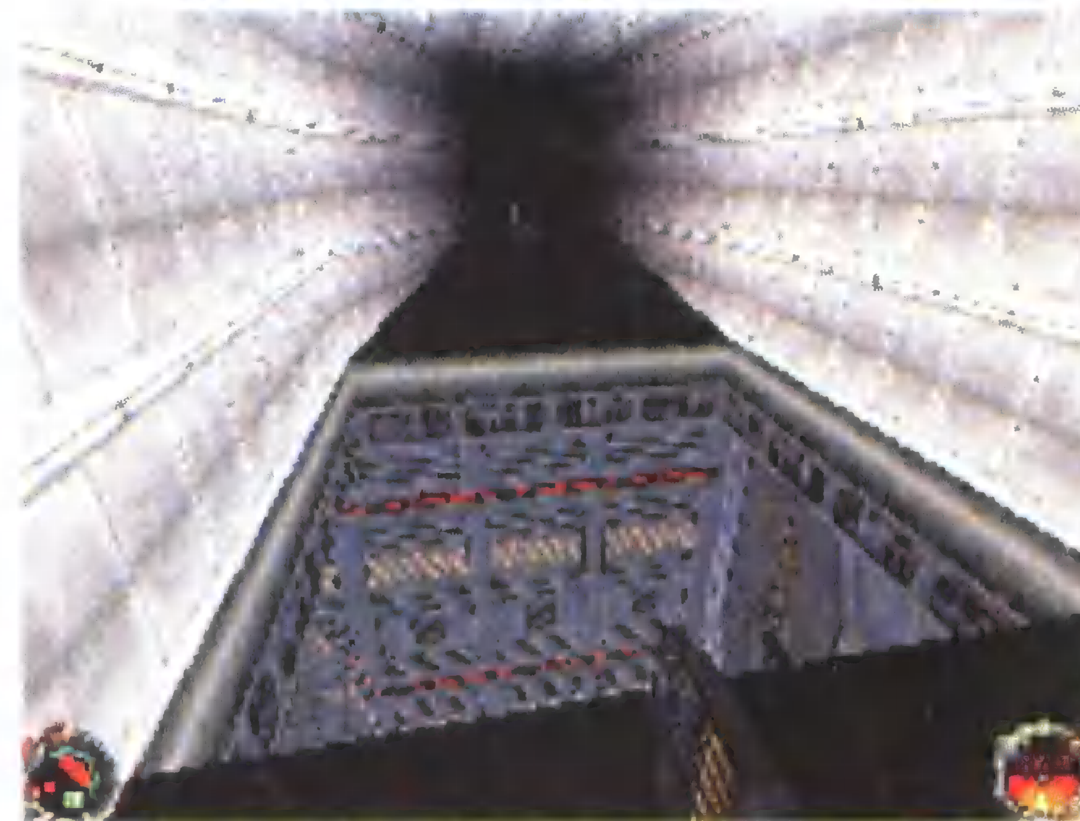


Level 10 Orbiting Ship Yards

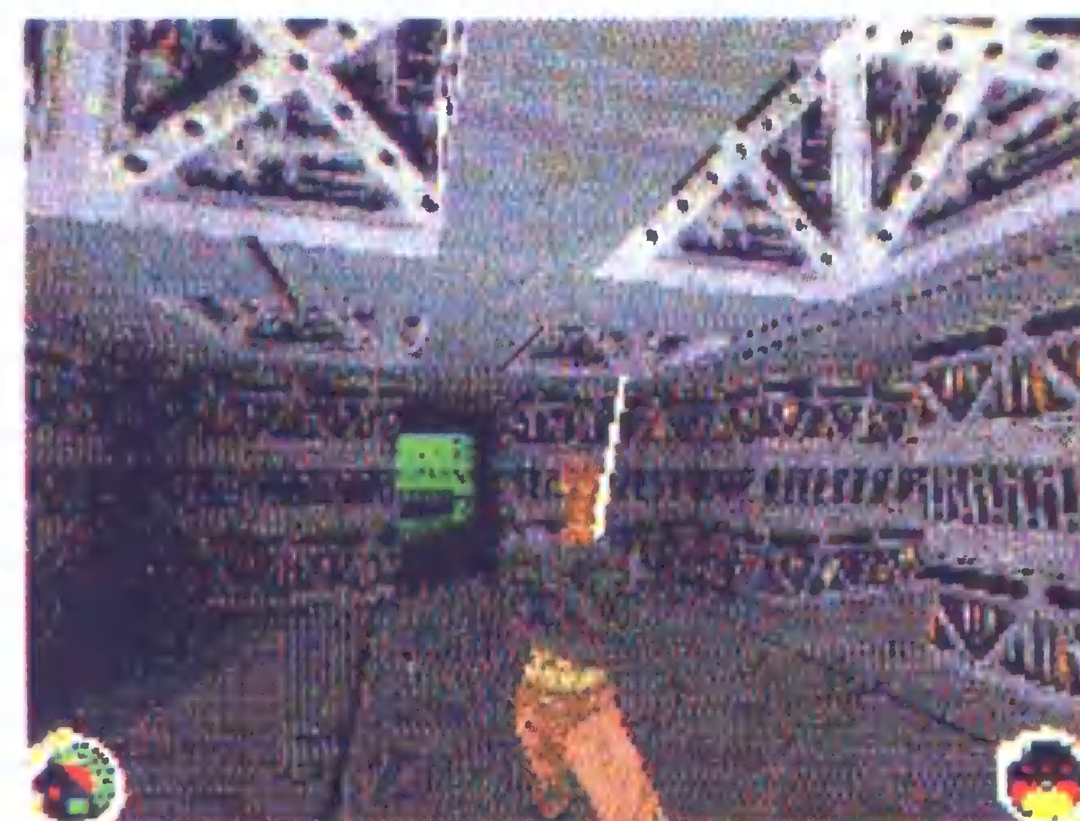
1. Po przejściu obok oświetlonego na czerwono rdzenia reaktora, w ślepym zaułku po lewej stronie, stoi podniszczona, zaminowana ściana...



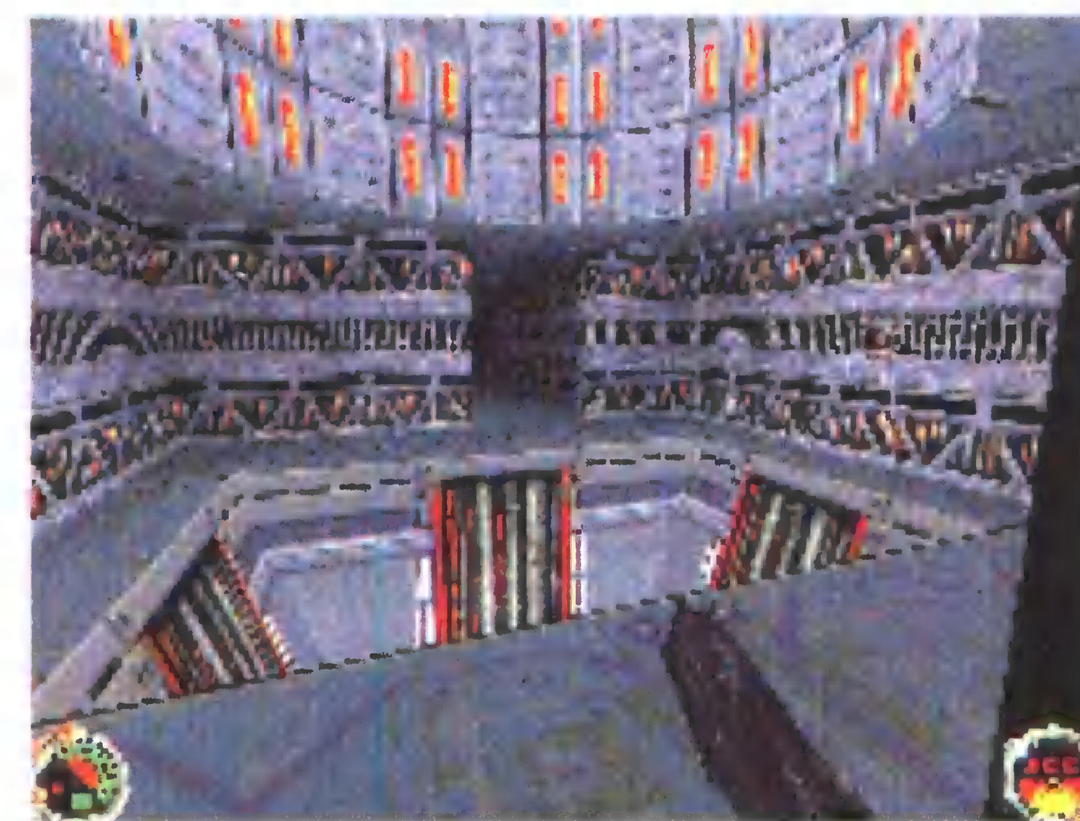
2. Kiedy przeskoczysz przez drugi wentylator spójrz na półkę po drugiej stronie. W oddali widać jest zbroję, leżącą w drugim tajnym miejscu tego poziomu.



3. W ciemnym, kwadratowym pomieszczeniu w „naelektryzowanych" tunelach widać cztery otwory w suficie. Jeśli wskoczysz przez jeden z nich, zaliczysz kolejne tajne miejsce.



4. Korytarz, jaki odchodzi od opisanego powyżej pomieszczenia, prowadzi do kolejnego tajnego miejsca. Jest nim kwadratowy otwór w podłodze — by weń wskoczyć, trzeba, za pomocą miecza, zniszczyć dwa czerwone przełączniki na ścianach.



Level 11 Kaerobani's Base

1. Odszukaj długie przejście pod wywietrznikami. Podejdź do drugiego, otwieranego niebieskim kluczem zestawu wentylacyjnego, uaktywnij miecz i w momencie, kiedy wiatr przycichnie wbiegnij do rury, z której wylatuje powietrze. Wytnij otwór w kracie i wbiegnij do niszy po lewej stronie.

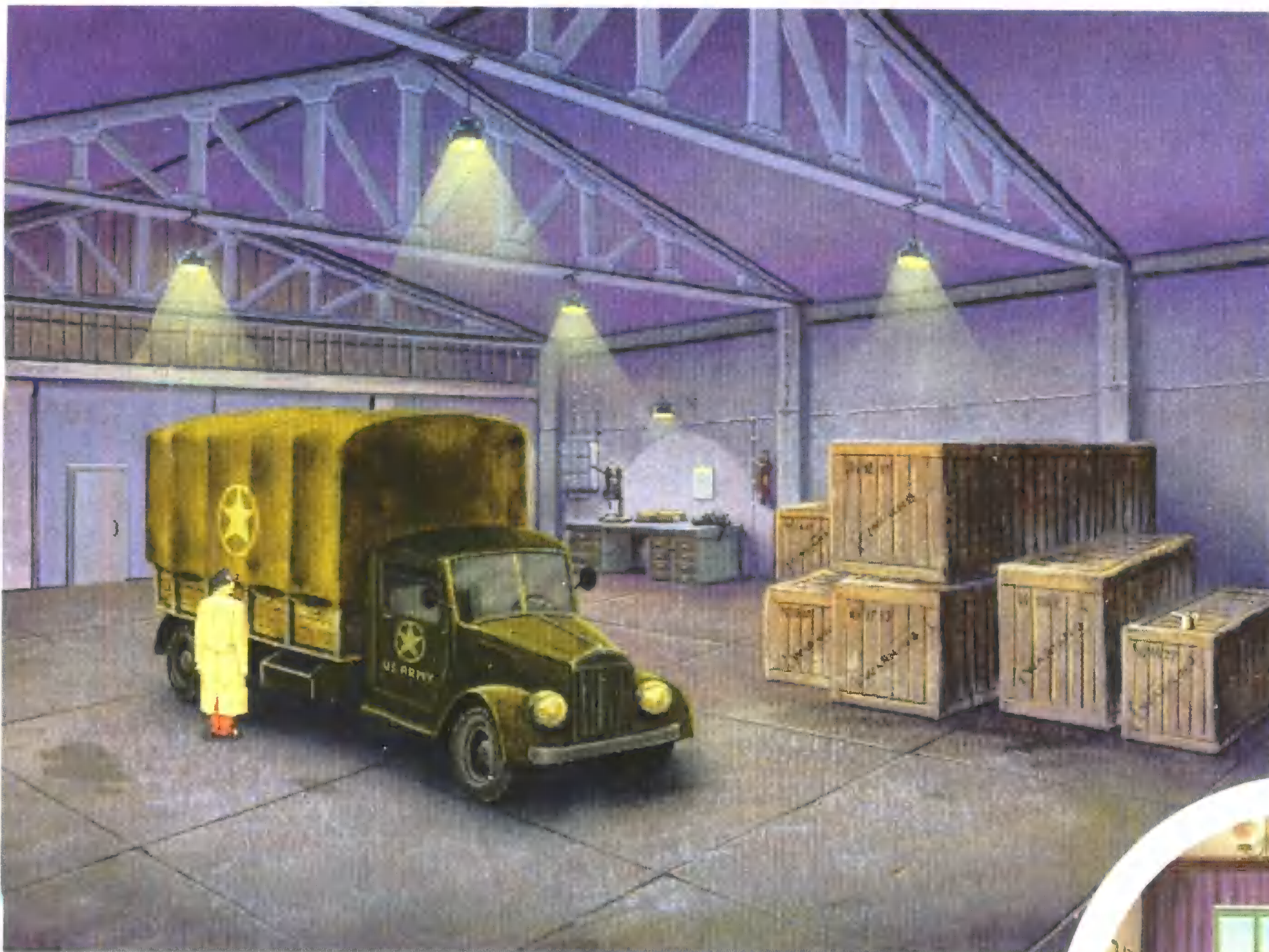


Do zobaczenia za miesiąc.

Wist

Jack Orlando

„Jack Orlando" to bardzo fajna i lekka przygodówka. Ponieważ nie należy ona do najłatwiejszych, postanowiliśmy zamieścić solucję. Miłej zabawy!



Obudziłeś się koło trupa. W zależności od tego, jak poprowadzisz rozmowę z policjantami, trafisz od razu na wolność lub na krótko do aresztu. Jakby zdarzyło się to drugie, to pogadaj z Bernardem, a potem potraktuj go pięścią, a dowiesz się kto „stoi" za morderstwem Raynoldsa. Stoisz teraz w holu, przed drzwiami swojego mieszkania. Podnieś wycieraczkę, a znajdziesz pod nią klucz do drzwi. Przeszukaj szuflady na dole regału – znajdziesz w nich kluczyk i notes. Kluczykiem otwórz szufladę w komodzie obok biurka i weź z niej spluwę. Nie zapomnij wziąć jeszcze swojego portfela z kanapy. Wejdź do łazienki z lewej strony mieszkania i umyj się. Następnie wyjdź z mieszkania i zapukaj do swojej sąsiadki – Alice. Porozmawiaj z nią o byle czym – w końcu i tak poprosi Cię o pożyczenie twojej miotełki do kurzu. Wróć po nią do mieszkania (leży obok regału) i daj ją Alice. Gdy pójdzie sprzątać, splądruj jej mieszkanie. Weź jabłko z szafki, przybornik z komody i rękawice bokserskie wiszące na ścianie. W holu stoi miotła – weź ją. Wyjdź z domu i wejdź do pierwszego zaułka (jeśli na początku nie trafiłeś do mamra, idź z domu w lewo i daj pucybutowi jabłko – dowiesz się tego o czym powiedziałby Ci Bernardo w areszcie). Spróbuj wziąć korbę z wraku samochodu. Niestety pogoni Cię złośliwy czarnuch, o imieniu Biff. Uważaj tylko, by mu zbyt mocno nie nagadać, bo będzie game over. Teraz wyjdź z zaułka i idź w lewo – na drugą stronę ulicy. Wejdź w uliczkę i pogadaj z woźnicą. Podkowę leżącą koło konia wyciągnij za pomocą miotły. Włóż ją (podkowę) do rękawicy bokserskiej. Teraz idź wziąć korbę – możesz bez obaw sprowokować Biffa – jesteś przecież dobrze uzbrojony. Idź w alejkę, gdzie popełniono morderstwo. Weź cygaro i gazetę. Korbą ściągnij drabinę. Wejdź na górę i zabierz paczkę zapałek. Na dole spotkasz inspektora – da ci kluczyki od Twojego samochodu. Wyjdź na ulicę – spotka Cię nieprzyjemne starcie z Biffem. Obudzisz się w nocy.

Wsiądź do samochodu i pojedź do Centrum. Pogadaj z facetem stojącym w czarnym płaszczu przed Cotton Clubem i przemagluj mu gębę. Dowiesz się o kasynie. Teraz przejdź na drugą stronę ulicy i wstąp do sklepu Charliego. Tak poprowadź z nim rozmowę, aby pożyczył Ci pięć dolców i gazetę. Przejdź na drugą stronę i rozwal dechy zagradzające wejście do rudery. W pokoju po lewej znajdziesz kij baseballowy. Teraz wejdź do drugiego pokoju po lewej i sprowokuj kijem śpiącego na kanapie żebraka. Gdy ten upadnie, weź sznurek i wyjdź z rudery. Idź dalej, aż dojdziesz do restauracji Night 'o Granis. Zapłać fagasowi stojącemu przy wejściu, to Cię wpuści. W środku pogadaj z siedzącą przy barze blondynką i poczęstuj ją pięcioma dolarami. Powie Ci o pewnym facecie, nazywającym się August Belinger, który zatrzymał się w hotelu. Idź do hotelu Paradise i powiedz w recepcji, że jesteś bratem Belingera i chciałbyś klucz do jego pokoju. Klucze podobno ma sprzątaczka. Idź dalej w prawo (kursor ustaw między schodami a recepcją) i weź z wiszącego w drzwiach pęku kluczy, klucz do pokoju 101. Wróć do holu i pojedź windą na pierwsze piętro. Otwórz kluczem pierwsze drzwi po prawej. Migiem obejrzyj walizkę leżącą pod łóżkiem i notes leżący na szafce, po czym wyskocz przez okno. Pogadaj z siedzącym pod ścianą pijakiem. Teraz idź do Night 'O Granis i daj gazetę ze sklepu Charlesa facetowi siedzącemu przy stoliku. Pogadaj z nim chwilę, a następnie wyjdziecie na zaplecze. Facet pod pretekstem przeliczenia pieniędzy odwróci się i przygotuje na Ciebie spluwę. Zanim odwróci się z powrotem, musisz ogłuszyć go pięścią, a następnie związać. Wróć do restauracji i ponownie daj gazetę, tym razem Belingerowi. Po krótkiej pogawędce pójdziecie w stronę Cotton Club. Jednak on zostanie zabity. Po chwili zjawią się gliny. Jeden z nich każe Ci zaczekać na inspektora – nie słuchaj go. Idź szybko w prawo, do warsztatu Franka. Porozmawiaj z nim o swoim samochodzie. Na zewnątrz będzie stał przykryty pokrowcem samochód, z którego zastrzelono Belingera. W środku znajdziesz kartę wstępu do kasyna. Idź do restauracji naprzeciwko Night 'O Granis. W głębi znajdują się drzwi, a obok nich stoi facet. Pokaż mu kartę wstępu. W kasynie siedzącemu przy drzwiach gorylowi lub któremuś z gości przystaw do głowy pistolet, a zabierze Cię do gabinetu Scalettiego. Po pogawędce zostaniesz uwięziony w piwnicy. Po chwili przyjdzie Elizabeth – narzeczona Balingera i da ci łom, abyś mógł rozwalić drzwi. Po wyjściu z piwnicy udaj się do drzwi po prawej i zabierz z biurka pistolet i dokumenty. Wyjdź tymi samymi drzwiami, którymi wszedłeś i idź do drzwi w końcu korytarza. Na dworzu, po lewej stronie będzie zawór od gazu. Odkręć go, a strażnik zleci na dół. Zabierz leżące koło niego naboje. Podejdź do furtki i strzałem z pistoletu rozwal kłódkę, Teraz idź do gorzelni znajdującej się naprzeciw Cotton Club. Nieopodal samochodu leży skrzynia, a na niej korba, która posłuży Ci do uruchomienia samochodu. Teraz wejdź do gorzelni i weź stojącą na skrzyni flaszkę. Idź do warsztatu Franka i zapłać mu flaszką za samochód. Jedź do portu.



Weź monetę leżącą nieopodal bramy portowej. Idź w lewo, do baru. Za znalezioną monetę barman da ci piwa. Piwo daj siedzącemu przy stole marynarzowi, a



dostaniesz od niego kiełbasę. Wyjdź z baru i przejdź na drugą stronę ulicy. Wejdź w zaułek tam, gdzie popija rum jakiś pijak. Wejdź jeszcze głębiej i szczekającemu na ciebie psu daj kiełbasę. Teraz możesz spokojnie wziąć nożyce. Wracaj do bramy portowej. Jeżeli pijak będzie spał to zabierz mu rum. Jeśli nie, to idź do bramy, rozetnij łańcuch i wejdź dalej. Wróć się do pijaka. Teraz powinien spać. W porcie musisz uważać na strażnika. Chodzi on mianowicie dookoła magazynu. Musisz iść za nim. Jak ci się uda, wejdź między skrzynie. Powinieneś odnaleźć miejsce, w którym zastaniesz napadnięty przez trzech tępaków. Postrasz ich pistoletem — jednemu wypadnie łom. Weź go i wyłam nim odstającą deskę w skrzyni. Poszukaj teraz łodzi Marry Ann. Deska posłuży ci jako kładka i pozwoli na wejście do łodzi. Weź ze ściany kotwicę. Wyjdź z łodzi i idź na lewo. Powinieneś znaleźć rybaka. W zamian za buteleczkę rumu dostaniesz linę. Wracaj teraz w kierunku magazynu. Znów musisz uważać na strażnika. Zachowaj stan gry, ponieważ to, czy się na niego nie natkniesz zależy tylko od szczęścia. Otwórz drzwi od magazynu i wejdź do środka. Idź na górę i w prawo. Jak Scaletti z majorem skończą rozmawiać, przełącz przełącznik po prawej i wejdź po drabinie na górę. Na dachu potraktuj strażnika pistoletem. Połącz kotwicę z liną i zaczekaj aż patrolujący dół strażnik schowa się. Teraz opuść się na ciężarówkę.

Po prawej stronie ciężarówki znajduje się schowek. Weź z niego siekierkę i rozbij nią kłódkę w drzwiach. Idź w lewo i podnieś drut leżący na drodze. Wróć do magazynu i użyj drutu na imadle stojącym na biurku. Powstałym w ten sposób kluczem otwórz drzwi do magazynu po lewej. Ubierz wdzianko majora i idź w lewo — do budynku administracyjnego. Wejdź po schodach na górę i w pierwsze drzwi. Przebywającemu tam żołnierzowi powiedz o awarii telefonu w sekretariacie. Gdy wyjdzie, podłącz aparat do któregoś z kontaktów i zadzwoń do inspektora Toma Rogersa. Przedstaw się jako Max i powiedz mu, że masz dla niego kasę. Idź teraz do drzwi na końcu korytarza. Drogę do pułkownika zagrodzi Ci major Stweart. Idź więc do sekretariatu (3 drzwi od schodów) i powiedz sekretarce o włamaniu do magazynu nr 2. Upewnij się, że zawiadomi o tym majora Stwearta telefonicznie. Teraz, gdy gabinet jest już pusty, możesz wejść do pułkownika. Rozmawiaj z nim w miarę uprzejmie. Powiedz o całej sprawie i sprzedaży broni. Teraz pozostało Ci już tylko podziwiać zakończenie. **Krzyś**







TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Menu

Abe's Oddysee StarCraft BG3: Waterloo Armored Fist 2 F22 Lightning 2 Ghost In The Shell Need For Speed 3 Street Fighter EX Plus Alpha FIFA 98

Abe's Oddysee

● PC

Poniższe cheaty mają zastosowanie w menu głównym, polecamy: Wciśnij SHIFT i po kolei wciskaj klawisze kursorów: góra, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, dół -będziesz mógł oglądnąć wszystkie scenki filmowe.

Tak jak wyżej, wciśnij SHIFT i naciskaj kursorki: dół, prawo, lewo i już możesz wybierać levele.



StarCraft

● PC

Oto garść tipsiorów dla maniaków tej najlepszej strategii ostatnich tygodni.

Musisz pacnąć Enter i wpisać:
power overhelming - zostań Bogiem
show me the money - po 10 000 sztuk gazu i kryształów
operation CWAL - szybsze budowanie
there is no cow level - ukończenie bieżącego zadania
game over man - kończysz level, jako przegrany
whats mine is mine - niekończące się kryształy
breathe deep - niekończące się zasoby gazu
something for nothing - wszystkie upgrady
black sheep wall - odkrycie mapy
ophelia - możesz przeskakiwać levele



Armored Fist 2

● PC CD

Mimo iż palmę pierszeństwa w dziedzinie symulatra współczesnego czołgu dzierży microprosowski „M1 Tank Platoon 2", polecamy Wam także jego konkurenta. I kilka drobnych oszustw...
Podczas rozgrywki, gdy zacznie brakować „pestek" i nieco Cię poobijają wciśnij + Back Space i wpisz słowo KYLE - pełny armament i zupełnie nowe ciuszki pancerne.



Street Fighter EX Plus Alpha

• PSX

Dodatkowa gra. Wejdź do opcji Parctice i wciśnij Start a później: góra, góra, prawo, góra, prawo, góra i select. Powinieneś ujrzeć informację „Here comes a bonus games". Wejdź do opcji pogrywania Practice i... oto masz.





Need for Speed III

• PSX

Wpisz poniższe kody, jako swoją xywę:

Wszystkie wozy i trasy:	SPOILT
The Room:	PLAYTM
Caverns:	XCAV8
Auto Cross:	XCNTRY
Space Station:	MNBEAM
Underwater:	GLDFSH
Empire City:	MCITYZ

Samochody

El Nino Car:	ROCKET
Jaguar XJR:	1JAGX
Mercedes Benz:	AMGRMC





FIFA 98

• PC CD

Jeśli chcesz dostać niezłego zawodnika wybierz ekipę ze Słowacji i wpisz jednego ze swoich zawodników jako LASKO. Twoja drużyna będzie dla wrogów niewidzialna jeśli wstukasz jako swego zawodnika WAYNE, grając Sheffield.





Battleground 3: Waterloo

• PC CD

Dla gry w pojedynkę: FIRST GHOST GAMMA MARSS EAGLE METAN FOTON POLAR TIGER SNAKE DONNN VESTA OXXID DEMON GIANT EUROP I dla dwóch graczy: CONRA PHASE EXOTY MOUNT FIGHT RUSTY FIFTH VESUV MAGIC VALEY TESTY TERRA SLAVE NEVER RIVER STORM



F22 Lightning 2

• PC CD

Dla miłośników podniebnych zmagań:
Wciśnij Ctrl+Alt+Shift+Home - pełna nietykalność
Ctrl+Alt+Shift+Ins - pełne zaopatrzenie w powietrzu









G.I.T.S.

• PSX

Ghost In The Shell Ukryte obrazki Kusanagi: Dokończ wszystkie misje i cierpliwie poczekaj aż ostatnie nazwiska znikną z ekranu... i raduj się!



KONKURSY

Czołem! W konkursie „3 Pytania" znajdziecie 4 wspaniałe gry, a w konkursie PSX jest do wygrania nie jedna gra, a dwie! Na zakończenie apeluje do Saturnowców: przysyłajcie więcej kartek, bo jak tak dalej pójdzie, to konkurs Saturna będzie trzeba zakończyć! Tym pesymistycznym akcentem kończę. *Krzysiek*

KONKURS „3 PYTANIA"

Oto odpowiedzi na pytania z GK 5/98:

1. Imię i nazwisko głównego bohatera gry „Black Dahlia" to Jim Pearson
2. P-51 Mustang – tak nazywa się myśliwiec z II wojny światowej, którym możemy latać w grze „Flight Unlimited 2".
3. Oto tytuły gier wchodzących w skład Megapaku 8: „Screamer 2", „Broken Sword", „Simcity 2000", „Mechwarrior 2" i inne.

A oto lista szczęśliwców:

1. Damian Gwiazdowski z Piaseczna otrzymuje grę „Croc"
2. Tomasz Świderski z Sopotu otrzymuje grę „Legacy of Kain"
3. Szymon Chruścicki z Koszalina otrzymuje grę „Touche"
4. Karol Kubacki z Owińska otrzymuje grę „B.I.G"

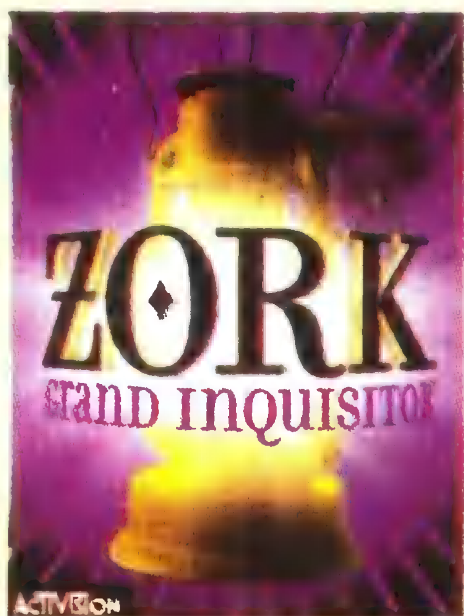
A to pytania na ten miesiąc:

1. Jaki zwierzak jest głównym bohaterem w grze „Gex: Enter The Gecko"
2. W którym roku toczy się akcja gry „Nitro Riders" (dla ułatwienia dodam, że nie w 1976).
3. Jak nazywa się „najmłodsze dziecko" firmy „L.K. Avalon", wydane na 6 kompaktach.

Oto nasze wspaniałe nagrody:

1. Składanka „Tomb Raider" + dodatkowe levele „Unfinished Business"
2. „Heavy Gear"
3. „Zork: Grand Inquisitor"
4. „Rebel Moon Rising"







KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z numeru „GK" 5/98:
Kobietą, którą można grać w „Resident Evil 2", jest Claire Redfield. **Nagrodę**, grę „Overboard" otrzymuje Mateusz Madziar z Dąbie Wielkie.

Pytanie:
Kiedy miała miejsce premiera japońskiej wersji gry „Tekken 3"?

A nagrody w tym miesiącu są dwie:

1. Gra „The City of Lost Children"
2. Gra „Jet Rider"

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru:
Gra „Enemy Zero" zajmuje aż cztery kompakty.

Nagrodę, grę „NBA Action 98" otrzymuje Hubert Szuliński z PŁOCKA

Pytanie na ten miesiąc:
Kto w redakcji jest specjalistą od gier na Saturna (podaj ksywkę)?

Nagrodą w tym miesiącu jest gra „SEGA Touring Car Championship".

KONKURS GK 6/98

LISTY

Hey! Witam wszystkich Czytelników „Gier Komputerowych" w ten wspaniały, majowy poranek i zapraszam do wskoczenia do naszego małego wehikułu czasu (w końcu przecież trzymacie w ręku numer czerwcowy!). Ponieważ aura ostatnio nas nie rozpieszczała, a listonosze najwyraźniej leczą się „czystą ojczystą", zapraszam do lektury listów o tematyce dość „techniczno-teoretycznej". W końcu jednak przyszła pora na rozstrzygnięcie kilku zasadniczych kwestii...

„(...) jeśli to tylko jest możliwe proszę o przesłanie nam za zaliczeniem pocztowym dwóch poprzednich numerów z opisem gry (...)"

Zbigniew Kucharzak, Ostrzeszów

Listów z podobnymi prośbami, zapytaniami czy wręcz żądaniami dostajemy coraz więcej. Podobnie sprawa wygląda z łącznością telefoniczną, która potrafi być totalnie zajęta podobnymi kwestiami. Chciałbym, korzystając z przykładowego listu Pana Zbigniewa Kucharzaka, odpowiedzieć wszystkim, którzy ślą do nas podobne listy. Niestety nie jesteśmy w stanie pomóc Wam, jeśli Wy sami tego nie chcecie zrobić. Istnieje tylko jeden sposób aby otrzymać od nas dane numery drogą pocztową. Musicie udać się na pocztę i wypełnić przekaz pocztowy (ma on teraz bodajże czerwony kolor). Należy wypełnić go starannie, najlepiej drukowanymi literami, przesyłając gotówkę za dane numery na adres redakcji (znajduje się w stopce, ale go przypomnę: CGS, 04-202 W-wa, ul. Marsa 6). Do zsumowanej kwoty należy dodać 2 zł. (to koszt przesyłki). Pamiętajcie o przysłaniu do nas odcinka z nazwą zamówionego towaru (pismo z CD czy bez) i dokładnego numeru pisma (np. 1/98). Jeżeli chcecie zamówić numery archiwalne pochodzące z ubiegłego roku i lat wcześniejszych, lepiej skontaktować się z redakcją telefonicznie i upewnić się, czy nasze archiwum jeszcze je posiada. Ot, wsio!

„Jestem dziewczyną (!!! – przyp. Redakcji), którą zbulwersowało tylko (!!!) 70% dla gry „Auto Destruct". Dlaczego?! (...)"

ASIOK, Sosnowiec

Witamy przedstawicielkę płci pięknej w naszym gronie! Nareszcie list, który przeczy twierdzeniu jakoby płeć przeciwna (do mojej) zarzuciła szlachetną sztukę epistolografii. A co do listu... Redakcja daje swoim recenzentom całkowitą swobodę w ocenie produktów (w końcu mamy od 1989 demokrację ;))). Upewniając się jednakże, iż dana persona ów produkt oglądnęła dokładnie, pogrywała w niego non-stop przez kilka dzionków i może swoją opinie uzasadnić merytorycznie konstruktywnymi uwagami. Baron Jack „Auto Destruct'a" oglądnął bardzo starannie, a przyznana przez niego ocena jest naprawdę nie najgorsza. Aby się o tym przekonać wystarczy zestawić otrzymane 70% z tabelką znajdującą się przed działem recenzji. O tytuł superhiciora u nas trudno. W ogóle list przypomniał ważką kwestię ocen gier, która jest przecież dla każdego branżowego pisma istotna. U nas progów do pokonania jest kilkanaście i wcale nie tak łatwo jest przyznać produktowi liść wawrzynu. Jeżeli „Auto Destruct" potknął się na którymś z tych progów, oznacza to że w tym numerze spotkał programy, które uznaliśmy za bardziej wartościowe.

PS. Baron Jack dementując złośliwe pogłoski pragnie stwierdzić iż związany jest z przedstawicielką płci Łaskawej Pani, której imienia nie byliśmy w stanie odgadnąć.

No to by było na tyle w tym miesiącu. Jeśli któregoś ranka obudziliście się z potężnym bólem głowy (polecam mineralną), a Wasza maszyna pluje niezrozumiałymi wyrażeniami... piszcie do Nas. Czekamy!

Jagd52

PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**

Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.

– Jak nazywa się byk po kuracji odchudzającej?
– Skurczybyk.

Marek Bruź

Zając postanowił nauczyć się latać. Udał się w tym celu do bociana, aby ten dał mu kilka lekcji. Na pierwszej z nich obaj stanęli nad przepaścią i bocian zaczął wykład:
– Pamiętaj, jak będziesz w powietrzu – machaj natychmiast łapami.
Nieszczęsny zając odbił się i od skały i... poszybował pionowo w dół. Gdy dosięgnął dna przepaści z hukiem złamał szczękę, wskutek czego całe jego uzębienie powystawało na światło dzienne. Podlatujący do niego bocian zauważył:
– Eee, zając, tu się nie ma co cieszyć, nieźle pierdyknąłeś...

Marek Bruź

W małym miasteczku wybudowano spore rondo, lecz żaden z mieszkańców nie dawał sobie rady z jego pokonaniem. Miejscowa policja wyznaczyła dużą nagrodę dla człowieka, który jako pierwszy prawidłowo je pokona. Po kilku dniach znalazł się takowy, jednak wręczający mu nagrodę stróż prawa usłyszał:
– Nareszcie kupię prawo jazdy.
Żona szczęśliwca, siedząca obok dodała tonem wyjaśnienia:
– Niech Pan go nie słucha, on tak zawsze jak sobie golnie...
A babcia siedząca z tyłu dorzuciła:
– A mówiłam, że kradzionym daleko nie zajedziemy...
Z tyłu bagażnika wygramolił się dziadek i wysapał:
– To to jest ta Hiszpania?

Jacek Dąbrowski



Pewnego dnia trzech murzynów wyłowiło złota rybkę. W zamian z za uwolnienie obiecała ona spełnienie ich trzech życzeń. Pierwszy z nich rzekł:
– Chcę być biały.
Drugi szybko dorzucił:
– Ja też!
Trzeci:
– Skiny! A ja chcę, żeby oni byli czarni.

Jacek Dąbrowski



Co myśli blondynka patrząc na kontakt?
– Ja bym tak tej biednej świnki nie zamurowała!

Michał Konieczniak

Przychodzi dziewczyna do sklepu z bielizną i prosi o biustonosz:
– Jaki numer? – pyta ekspedient.
– Jedynka.
– Na pryszcze to sobie kup Oxy.

Michał Konieczniak

Pewien mężczyzna szedł wieczorem cmentarzem i na jednym z grobów zauważył odlane z mosiądzu wielkie, ludzkie ucho. Zaintrygowany podszedł bliżej, aby przyjrzeć się, kogo tutaj pochowano. Po chwili wiedział już że to grób miejscowego laryngologa. W tej samej chwili wybuchnął wielkim śmiechem. Dlaczego? Bo był ginekologiem.

Michał Konieczniak



Do baru wchodzi policjant.
– Poproszę frytki.
– Nie mamy już ziemniaków – wyjaśnia sprzedawca
– Trudno, zjem z chlebem.

Robert Konik

Amerykanie lądują na Marsie. Jeden z nich szybko wyciąga jakieś plany i zaczyna pokazywać towarzyszącym mu kolego horyzont tłumacząc:
– Tu będzie centrum handlowe, tutaj garaże, tam osiedle mieszkaniowe...
Nagle zza skałki wyskakuje coś małego, zielonego i machając z przejęciem odnóżami drze się:
– Niet, niet, niet. Odni tu już byli i skazali szto tu wsio budziet kukurydza.

Marek Łukjaniuk

– Fąfara! Coś się stanie jeśli nieprzyjaciel odstrzeli Wam ucho? – pyta sierżant na zbiórce.
– To będę gorzej słyszał Panie Sierżancie!
– A jak dostaniecie w drugie ucho?
– To przestanę cokolwiek widzieć, Panie Sierżancie!
– Jak to?
– Chełm... spadnie na oczy.

Mariusz Rup

Jak wygląda proces myślowy u brunetki? Ano są w czaszce dwie kulki, które poruszając się po elipsie, co pewien czas się stykają. I to jest myślenie. A u blondynki? Tak samo, ale jest jedna kulka.

Adam Krupski

– Co myśli kanapka w ustach pijaka?
– Zaraz wracam.

Adam Krupski

Przy barze siedzi młody mężczyzna z atrakcyjna blondynką.
– Słodziutka – mówi do niej – mógłbym Cię całą zjeść. Zacząłbym od noska, potem uszka...
– Dobra, dobra – rzuca zniecierpliwiony barman – a może by pan to czymś popił?

Michał Żbik

Brunetka pyta blondynkę:
– Wypróbowałaś już Tampaxa?
– Noo.
– I co?
– Snickers był lepszy.

Michał Żbik

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Michał Żbik
Za Rysunki: Robert Trojanowski

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

Prenumeratę można zamawiać zarówno w firmie „Ruch" S.A. na warunkach obowiązujących w kraju („Ruch" S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa), jak również w redakcji.
Prenumeratę w redakcji można zamówić od dowolnego numeru czasopisma wpłacając określoną kwotę na 6 lub 12 kolejnych numerów. Aby obliczyć kwotę jaką należy wpłacić, aktualną cenę pisma trzeba (najnowszego numeru) pomnożyć przez liczbę miesięcy (6 lub 12) przez które ma obowiązywać prenumerata. Zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki i ma zagwarantowaną, stałą cenę przez cały okres obowiązywania prenumeraty, nawet w przypadku podwyżek ceny czasopisma. Dotyczy to zarówno wydania zwykłego, jak również Edycji CD.

Wpłat na prenumeratę i na numery należy dokonywać na poczcie, przesyłając należność na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, prenumerata GRY KOMPUTEROWE Edycja CD x6 od nr. x/98. Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

NUMERY ARCHIWALNE TANIEJ!

Uwaga miłośnicy gier. Już od teraz, aż do końca wakacji możesz zamówić po super promocyjnych cenach poprzednie numery naszego pisma wraz z krążkami CD. Zabawy po pachy, zwłaszcza gdy trafią się deszczowe, wakacyjne dni.
Każdy numer kosztuje zaledwie 5,00 zł, a jeśli zamówisz 3 dowolne numery (lub wielokrotność np. 6, 9), to cena spada do 10 zł za KOMPLET.
Do powyższych cen należy doliczyć niewielkie koszty przesyłki - 1,20, za 1 egz., a zamawiając jednocześnie 3 dowolne numery, jednorazowo doliczamy 2,00 zł.

Istnieje jeszcze możliwość zamówienia następujących numerów: 5/97, 6/97, 7-8/97, 9/97, 10/97, 11/97, 12/97, 2/98, 3/98, 4/98.
Numery archiwalne zamawiamy w taki sam sposób, jak prenumeratę, czyli należność wpłacamy na poczcie, na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i wybrane numery np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, GRY KOMPUTEROWE CD nr. 7-8/97, 2/98, 4/98.
Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Adres Redakcji:
GRY KOMPUTEROWE
04-202 Warszawa
ul. Marsa 6

PROMOCJA

WYWŁOKI

Ehlo! Wywłoki, jak zapewne widać, wróciły! Postaram się więc, aby nie musiały już nigdy znikać. Dlatego też postanowiłem w geście łaski udać się na pustynię Groovy, aby w medytacji poszukać natchnienia potrzebnego do sadzenia kalafiorów, które to Was mają rozbawić. A więc zagłębcie się do lektury, bo – jak zawsze – warto! Wasz Wywłokeezer – CeFeK

OGŁOSZENIA DROBNE Agencja Towarzyska „REDACHTÓR". Przyjedziem, zrobim, pojedziem - całodobowo – (0-22) 8154220. Lokal!

WSZYSCY SĄ W CIĄŻY I albo zostaną ojcami, albo matkami. Szczęść Boże. A więcej nie będzie.

PORADNIK MYŚLĄCEGO GRACZA – cz. 1 Temat: Zarywanie nocy Składniki: 1x noc nierozpoczęta 3 kg kiełbasy (preferowany Kabanos, byle nie z konia) 1 kg sera żółtego 2x jajko 1x gra warta grania 1x komputer. dodatki. Sposób przyrządzania: Jajka surowe obrać ze skorupek uważając, aby się nie wylały. Zmieszać z drobno przeżutą kiełbasą. Ser żółty włożyć z powrotem do lodówki. [Noc], gdy już dojrzeje, zostawić w spokoju. Udać się po pomieszczenia z [komputerem] i skasować [grę wartą grania]. Kabanosa dać psom –– przestaną szczekać. Na zawszę. Skorupki odjajcowe skonsumować. Położyć się spać i czekać, aż sen sam przyjdzie. Jeśli są jakieś trudności, zbudzić rodziców. Uwaga, może być trujące! A rano - do szkoły! Migiem! To tyle, smacznego!

MAPISZ DO CEWKI ZAPYTANIE: „Sze! Mam 7 lat! Jezdem ważym Dżydelnikem od żeździu lat." CEWKA ODPOWIADA: Gratulujemy. GENIUSZ, Panie i Panowie! Co możemy doradzić? Cóż, namawianie do czynu niezgodnego z prawem, jakim byłoby samospalenie, jest nielegalne...

PORADNIK PRAKTYCZNEGO GRACZA cz. 1 Temat: Walczenie z Piratami, cz. 1 Pokrótce zajmiemy się, szanowne audytorium, identyfikacją wzrokową śmiecia, jakim niewątpliwie jest pirat – obiekt naszych dociekań naukowych. Zacznijmy może od początku – siódmego dnia ktoś stworzył Kał. Z Kału natomiast stworzono pirata. Poznajemy go po upiornym zapachu, kojarzącym się z nieczyszczoną przez kilka tygodni dworcową ubikacją. Na koszulce (koniecznie z reklamą jakiejś nowej gry) znaleźć można resztki zjedzonej w pośpiechu pizzy (czasem nawet resztki jajecznicy). Jeżeli spodnie nie są zakrwawione, to mamy do czynienia z lamerem podającym się za pirata. Pamiętaj! Prawdziwy pirat nie powie o sobie, że jest piratem! On jest MAFIĄ!

KONQRZ CEFKA Ponieważ niedawno narzekaliście na pierwszą edycję (notabene, nagrody wysłane, acz nieogłoszone publicznie - napłynęły aż trzy poprawne odpowiedzi) jeśli chodzi o poziom trudności, postanowiliśmy go zwiększyć. Zmieniamy też formułę konkursu. Pytanie brzmi następująco: ile w poniższym tekście znajduje się nazw gier? Dla utrudnienia podamy, że należy szukać ich w cudzysłowiach. „Zastępca naczelnego bardzo lubił swojego „Terisa". Ilekroć wsiadał do swojego Maluszka, odpalał „Tetrisa". Tak, „Tetris" był jego pasją życiową. Pobijał wszelkie możliwe tetrisowe rekordy. Nawet zapisał się do Międzynarodowej Federacji „Tetrisa"! To był dopiero tetrisowy mistrz..." EOT.

NAGRODY CEFIZERA Redaktor Prowadzący „Wywłok" postanowił przynawać comiesięczne nagrody „Cefizera". Otrzymać ją może każdy, kto przyśle pastisz (sprawdźcie sobie, co to znaczy!) jakiejś recenzji, znalezionej w konkurencyjnym piśmie. Jeśli to nie było dotąd jasne, to informujemy, że przyznajemy tylko jedną, dla najlepszego dzieła literackiego! Poza dołączeniem textu (najlepiej na dyskietce) i podaniem nazwy pisma, numeru i strony, skąd czerpano natchnienie, należy też zapodać adres zwrotny. Aha, listy na adres redakcyjny kierujcie z dopiskiem „CEFEEZER AWARDZ", bo inaczej wątpię szczerze, czy aby trafią.

I to już w zasadzie tyle w tym numerze, bo niestety musimy wepchnąć ciekawe zdjęcia z nasej poznańskiej imprezy (o której zapewne już czytałeś). Aha. Pragniemy z Szychą zaprzeczyć pogłoskom, jakobyśmy coś tam niby razem. To nie tak! To Rafał, Baron i Naczelny nas tak ułożyli!

Do zobaczenia i piszcie!

służy do grania

TARGET

Cena tylko 59,00 zł !

! pierwsza polska gra 3D
! polskie lokacje
! gra w sieci i Internecie

NOWOŚĆ! tryb 2 graczy na 1 komputerze

Zagraj w Internecie!

nasze serwery internetowe:

virtual.target.pl (Kraków)
qdnet.target.pl (Warszawa)

więcej informacji na stronie **www.target.pl**

USER

DeLyric GAMES

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
(0602) 225 316; www.user.com.pl
Zapraszamy na zakupy do sklepu internetowego!

HURTOWNIA PROGRAMÓW

PLAY HURTOWNIA PROGRAMÓW

01-652 WARSZAWA
ul. Potocka 14 paw. 2
tel/fax (022) 833-08-09
tel (0601) 22-50-96

www.play-cd.com
play-cd@poland.org

CENNIK NA DZIEŃ 1998-06-01

PC CD-ROM GRY

688 HUNTER KILLER	145 zł
ACE VENTURA PSI DET. (ver PL)	109 zł
AIR WARIOR III	133 zł
ARMORED FIST 2	145 zł
ATLANTIS (ver PL)	154 zł
BALL OF STEEL	125 zł
BATTLEZONE	154 zł
BLACK DAHLIA	169 zł
BOLEK I LOLEK (ver PL)	89 zł
BROKEN SWORD II (ver PL)	149 zł
CAPITALISM PLUS	131 zł
CHESMASTER 5500 de lux	134 zł
C & C RED ALERT	129 zł
CONSTRUCTOR	132 zł
CROC	139 zł
DARK OMEN WARHAMMER	145 zł
DARK REIGN EXPENSION	79 zł
DEEPER DUNGEONS	69 zł
DIABLO	131 zł
DIABLO HELLFIRE	79 zł
DIE BY THE SWORD	139 zł
DOUBLE AGENT	89 zł
DUNGEON KEEPER	105 zł
EASTERN FRONT	131 zł
F1 RACING SIMULATION	154 zł
FIFA SOCCER 1998	155 zł
FIGHTING FORCE	159 zł
FRONT LINE FIGHTERS	148 zł
GRAND THEFT AUTO	139 zł
GREAT BATTLES OF CEASAR	131 zł
HERKULES	143 zł
HEROES OF M & M II (ver PL)	149 zł
HEXEN II MISSION PACK	89 zł
i PANZER 44	135 zł
IMPERIALISM	130 zł
JEDI KNIGHT	195 zł
KSIĄŻE I TCHÓRZ (ver PL)	115 zł
LANDS OF LORE II	169 zł
LAST BRONX	144 zł
LEGO ISLAND	135 zł
LIBERATION DAY	131 zł
LIGA POLSKA MAN. 98 (ver PL)	89 zł
LITTLE BIG ADVENTURE 2	145 zł
LOMAX	84 zł
LONGBOW 2	154 zł
LORDS OF THE REALM 2	139 zł
MAXIMUM FORCE	145 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	165 zł
MS AGE OF EMPIRES	239 zł
MS CLOSE COMBAT II	239 zł
MS FLIGHT SIMULATOR 98	249 zł
MYTH	159 zł
NBA LIVE 1998	155 zł
NEED FOR SPEED 2 SE	155 zł
NETSTORM	143 zł
NHL LIVE 1998	145 zł
NITRO RIDERS	125 zł
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	155 zł
PANZER GENERAL II	135 zł
PAYUTA (ver PL)	69 zł
QUAKE II	149 zł
QUEEN THE EYE	139 zł
RALLY CHAMPIONSHIP 2 INT.	139 zł
RAYMAN DESIGNER	105 zł
REAH- ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM	145 zł
REDLINE RACER	145 zł
SEGA TOURING CAR CHAMP.	144 zł
SHANGHAI: DYNASTY	105 zł
SIM CITY 2000 THEME HOSPITAL	155 zł
STARCRAFT	139 zł
STEEL PANTHERS III	139 zł
SUB CULTURE	139 zł
TEST DRIVE 4	155 zł
TOCA TOURING CHAMP.	169 zł
TOMB RAIDER 2	155 zł
TOTAL ANNIHILATION	145 zł
TOTAL HEAVEN	185 zł
TRZY CZASZKI TOLT.(ver PL)	49 zł
ULTIMATE RACE PRO	154 zł
VIRTUA COP 2	144 zł
VIRTUA FIGHTER 2	144 zł
WARLORDS III	149 zł
WING COMMANDER PROPHECY	169 zł
WORLD LEAGUE BASKETBALL	139 zł
WYSPA 7 SKARBÓW	89 zł
X-COM APOCALIPSE (ver PL)	115 zł

SUPER CENY !

ADIDAS POWER SOCCER	49 zł
ANDRETTI RACING	79 zł
BEASTS&BUMPKINS	59 zł
BIOFORGE	39 zł
CLASH (ver PL)	69 zł
COMMAND & CONQUER	88 zł
CRUSADER NO REMORSE	25 zł
DARKENING PRIVATER II	49 zł
DIE HARD TRILOGY	45 zł
EARTH 2140 (ver PL)	49 zł
EARTH 2140 (ver PL) MISSION	49 zł
EARTHWORM JIM	49 zł
EVASIVE ACTION	39 zł
FIFA SOCCER MANAGER	45 zł
FIRE FIGHT	39 zł
GALAPAGOS	49 zł
GENEWARS	25 zł
HARVESTER	59 zł
IGNITION	45 zł
INTERSTATE 76	49 zł
JACK ORLANDO (ver PL)	49 zł
KKND	49 zł
KKND. X-TREME	88 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	25 zł
MAGIC CARPET	25 zł
MAN OF WAR	49 zł
MASTER OF ORION II	52 zł
MEGA MORPH	29 zł
MEGARACE	25 zł
MOTO RACER	45 zł
NHL HOCKEY 1995	39 zł
NOWY TEENAGENT-VER 2	15 zł
NUCLEAR STRIKE	79 zł
OSCAR	29 zł
POLANIE (ver PL.)	49 zł
POPULUS 2;POWERMONGER	25 zł
PRIVATER	25 zł
REALM OF ARKANIA	49 zł
SHADOWS OVER RIVA	49 zł
SID MEIER'S GETTYSBURG	88 zł
SIM TOWER	45 zł
SIMPSON CARTOON STUDIO	59 zł
SPACE HULK	25 zł
STARTREK GENERATION	79 zł
STREETS OF SIM CITY	79 zł
STRIKE COMMANDER	25 zł
SYNDICATE +	39 zł
SYNDICATE WARS	49 zł
TROLLS	29 zł
US NAVY FIGHTERS 97	52 zł
WHALES VOYAGE	29 zł
WINGS OF GLORY	25 zł
WINTER SUPERSPORT	29 zł
ZAGADKI LWA LEONA (ver PL)	49 zł
ZORK NEMESIS	49 zł

PC MULTI-MEDIA

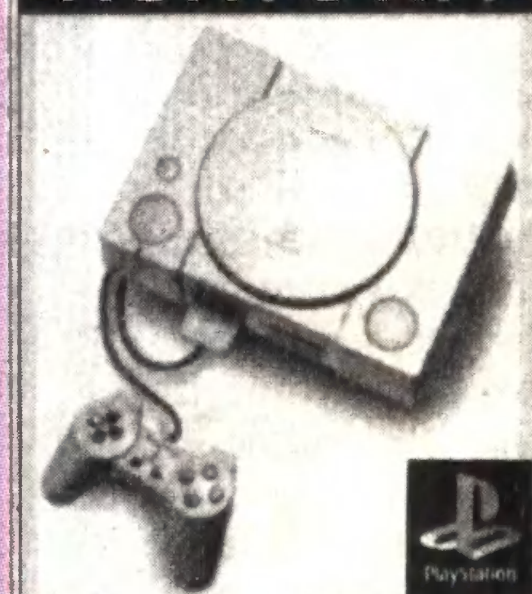
CHATKA MAŁOLATKA	115 zł
DOOKOŁA ŚWIATA OPTIMUS	142 zł
DYKTANDO	87 zł
DYSLEKTYK	60 zł
ENCYKLOPEDIA CZŁOWIEKA OPT.	152 zł
ENCYKLOPEDIA DINOZAURÓW OPT.	152 zł
ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI	86 zł
ENCYKLOPEDIA II WŚ OPTIMUS	143 zł
ENCYKLOPEDIA KOTÓW OPTIMUS	152 zł
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY OPT.	152 zł
ENCYKLOPEDIA PTAKÓW OPTIMUS	152 zł
ENCYKLOPEDIA PWN VER 2	216 zł
ENCYKLOPEDIA WSZECHŚWIATA	152 zł
ENGLISH + ADVANCED OPTIMUS	143 zł
ENGLISH + BASIC OPTIMUS	171 zł
ENGLISH + INTERMEDIA OPTIMUS	171 zł
ETEACHER 4.0 ANGIELSKI	89 zł
EURO PLUS + (ANGIELSKI 3CD)	299 zł
EURO PLUS + (HISZPAŃSKI 2CD)	179 zł
EURO PLUS + BUSINESS ENGLISH	152 zł
EURO PLUS + NIEMIECKI PROF.	319 zł
FIZYKA BŁYSKAWICZNA dyskietki	59 zł
HISTORIA NAJNOWSZA PO 1945 R.	89 zł
HISTORIA SZTUKI CARTALL	116 zł
HISTORIA ŚWIATA OPTIMUS	152 zł
JAK TO DZIAŁA OPTIMUS	152 zł
KLIK UCZY CZYTAĆ	89 zł
SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN	125 zł
KOREPETYTOR Z FIZYKI (dyskietki)	35 zł
KOREPETYTOR Z HISTORII (dyskietki)	35 zł
KURS MASZYNOPISANIA	49 zł
LET'S DRAW	89 zł
LITERAT 2.0	89 zł
MAPA POLSKI 98	139 zł
MATEMATYKA 2001 KLASA 4	89 zł
MATEMATYKA Z KOMPUTEREM	39 zł
MATMA JEST SUPER OPTIMUS	121 zł
MOJE PIERWSZE ABC	80 zł
NEW BEAT TRANCEMISSION 2000	109 zł
PLAYS FOR CHILDREN	89 zł
POLSKIE KLIPARTY	69 zł
PROFESOR HENRY GRAMATYKA	80 zł
PROFESOR HENRY SŁOW. VER 2	71 zł
PROFESOR KLAUS SŁOWNICTWO	71 zł
SAM CZYTAM	69 zł
SAM PISZĘ	69 zł
SŁOWNIK COLLINS ANG-POL	170 zł
SŁOWNIK OBRAZKOWY JĘZYKA ANG.	66 zł
SŁOWNIK OBRAZKOWY JĘZYKA NIEM.	66 zł
SUPERMEMO 8.0 ADVANCED ENG.	219 zł
SUPERMEMO 8.0 NIEMIECKI	134 zł
SZKOLNY SŁOWNIK MUZYKA	89 zł
TOONWORKS	99 zł
WINDOWS DRAW 5.0	49 zł
WIRTUALNA SZKOŁA MATEMATYKA	116 zł

PLAY HURTOWNIA PROGRAMÓW

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ ZE SKLEPAMI I KSIĘGARNIAMI NA TERENIE CAŁEJ POLSKI

AUTORYZOWANY DEALER **SONY** POLAND

SPRZEDAŻ **HURTOWA**



KONSOLE PlayStation
AKCESORIA

OPROGRAMOWANIE

W OFERCIE PONAD 100 TYTUŁÓW
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI !!!

BIURO HANDLOWE I SKLEP
Łódź ul.Piotrkowska 40
tel. (0 42) 32 93 42
tel/fax (0 42) 33 35 74

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

- zamówienia powyżej 50 zł wysyłamy na nasz koszt
- wszystkie ceny zawierają podatek VAT
- program otrzymasz najpóźniej w 5 dni
- płatność przy odbiorze przesyłki

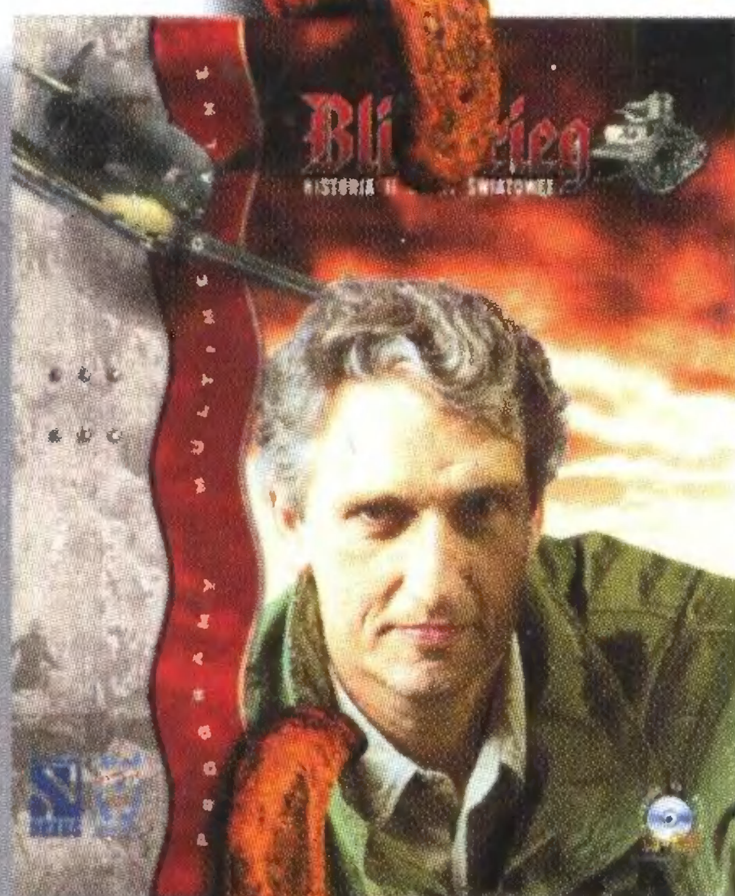
CZYNNE PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK
11.00 - 18.00

TEL / FAX .... (022) 833-08-09
TEL .... (0601) 22-50-96
LISTOWNIE ....01-652 WARSZAWA
.... ul. Potocka 14 paw. 2
E-MAIL .... Play-cd@poland.org
INTERNET .... www.play-cd.com

JAK DO NAS TRAFIĆ

HURTOWNIA PLAY
PARKING
MARII KAZIMIERY
POTOCKA
ADAMA MICKIEWICZA
UL SŁOWACKIEGO
PLAC WILSONA

139 zł



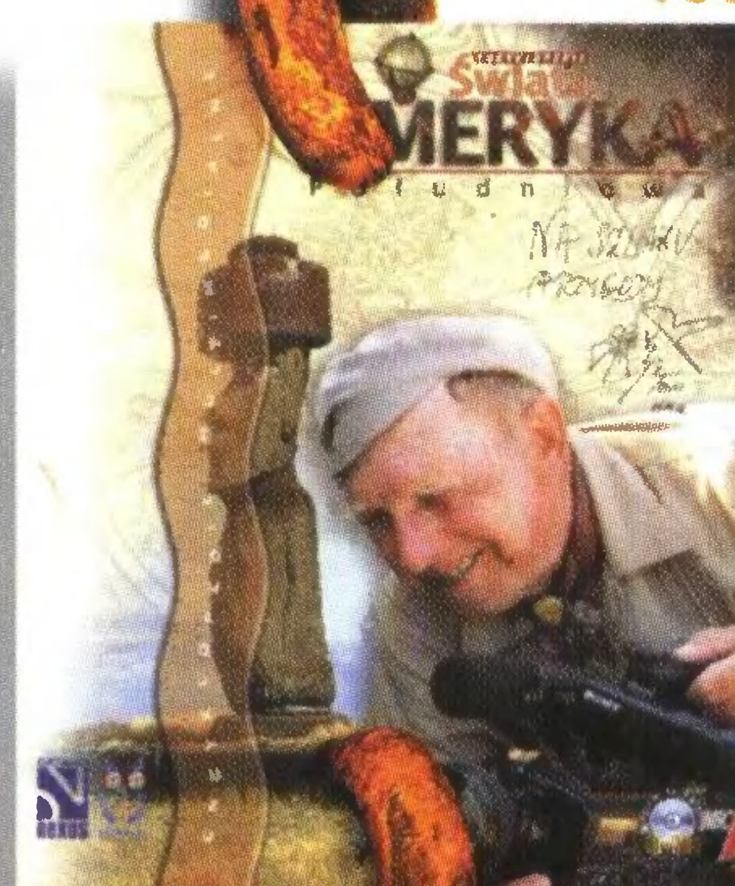
Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

44 zł



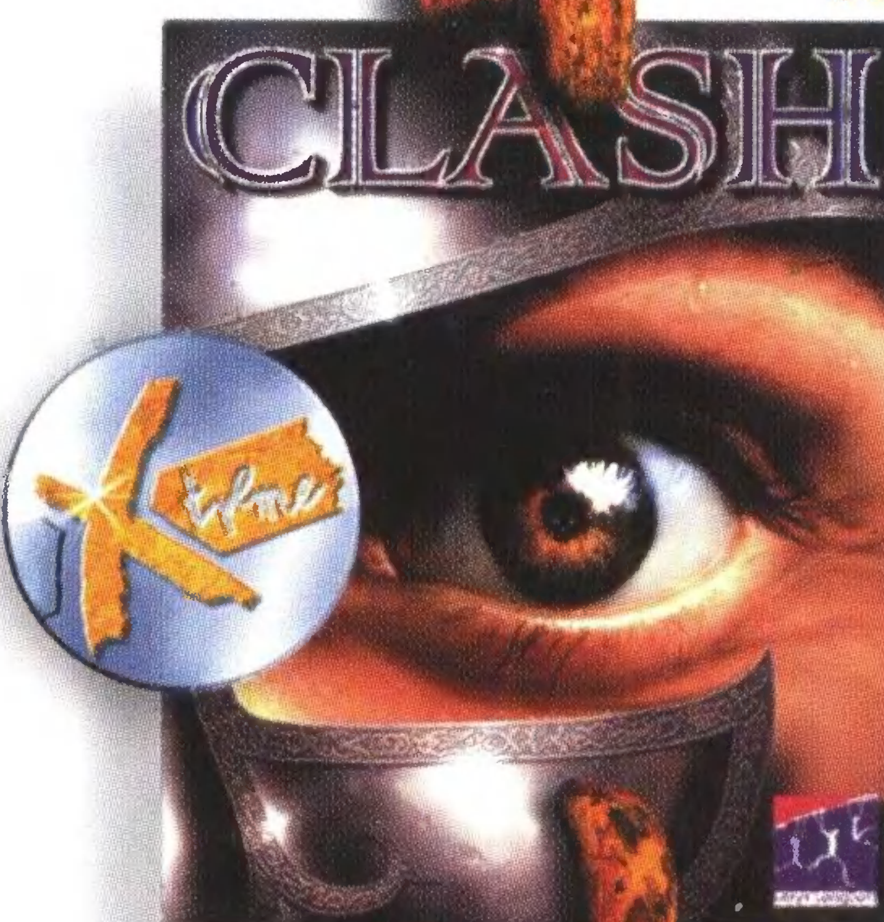
Trzy czaszki Tolteków

139 zł



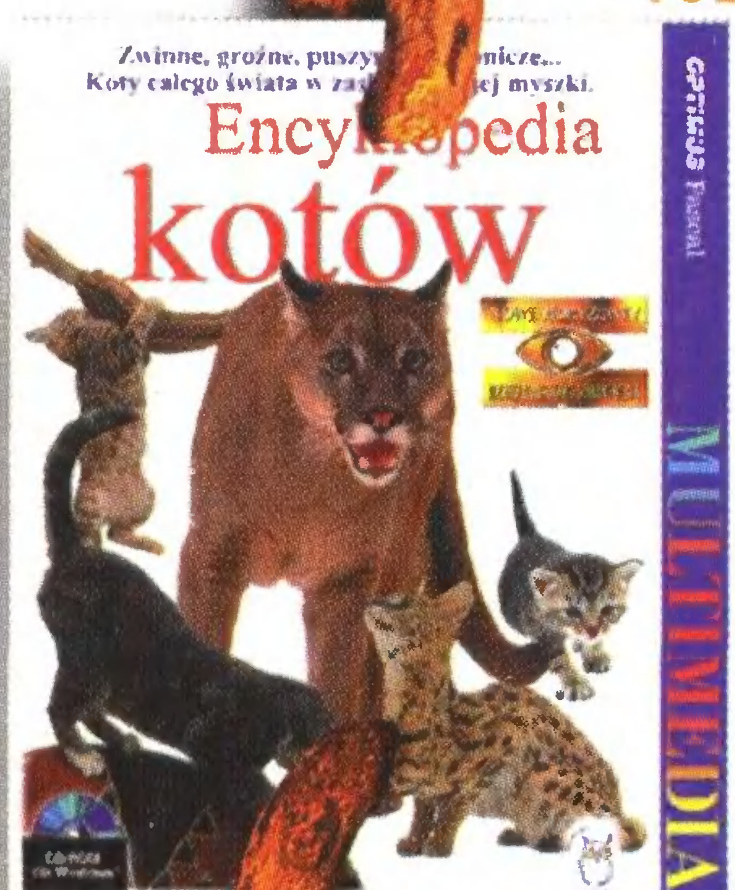
Encyklopedia Świata - Ameryka

62 zł



Clash

152 zł



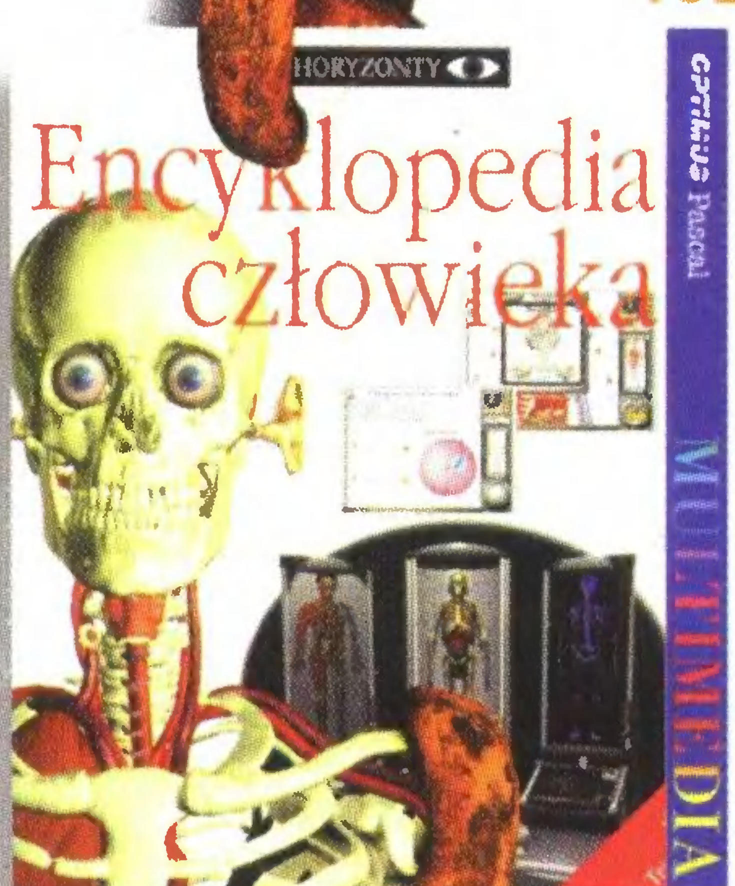
Encyklopedia Kotów

35 zł



Zagadki Lwa Leona

152 zł



Encyklopedia Człowieka

62 zł



Payuta I Bóg Lodu



Nasza oferta

PRZYK

Twoja ... !



Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

Zamówienie i pełna informacja nic nie kosztuje!
Infolinia czynna:
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo, odbiór za zaliczeniem pocztowym, realizacja zamówienia do 7 dni roboczych.

Kilka hitów z naszej oferty:
Quake II 125 zł, **Final Liberation** 139 zł, **Carmageddon** 89 zł, **Zork Grand Inquisitor** 134 zł, **Hexen II** 125 zł, **Tomb Rider II** 134 zł, **Dark Reign** 107 zł, **Heavy Gear** 134 zł, **Star Control** 130 zł, **World League Basketball** 139 zł, **FIFA '98** 134 zł, **Panzer General** 134 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 62 zł, **Fighting Force** 139 zł.

A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 98 zł, **Czarownica Agata** 53 zł, **Multimedialne la, la, la** 53 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Sekrety Króla** 62 zł, **Herkules Animowana Bajka** 143 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu i na stronie internetowej **www.market2000.pl**